UWAGA!!! PORADY DO DUNGEON KEEPERA!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

wrzesień 1997 • cena 3.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

9/97

GUTS 'N' GARTERS

Najładniejsza Gra na Peceta!

INNE RECENZJE

Extreme Assault

F-16 Fighting Falcon

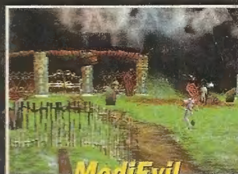
Comanche 3

V-Rally

X-COM: Apocalypse

Kolejne wcielenie znakomitej strategii!

Praca w Toku



MediEvil



Worms 2



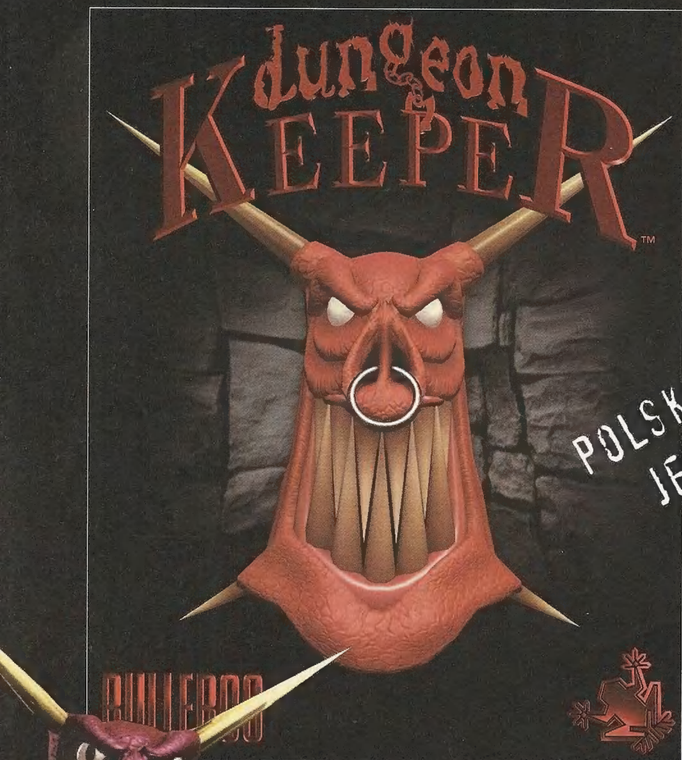
FIFA 98



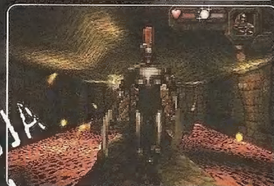
Turok

DUNGEON KEEPER • BULLFROG

NAJBARDZIEJ PRZEWROTNA
NAJBARDZIEJ REWOLUCYJNA GRA ROKU





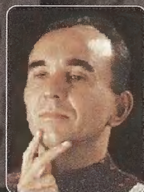


POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!





NAJLEPSZA Z GIER PETERA MOLYNEUX POZWALA ZOSTAĆ NAJGORSZYM Z POTWORÓW



To zupełnie nowy pomysł - możesz dowoli rozkoszować się złem w roli gospodarza lochu władającego armią przerażających potworów. Budowę imperium zła zaczynasz od dziury w ziemi, którą możesz zmienić w sieć podziemnych korytarzy i komnat wyposażoną w pułapki i sale tortur oczekujące wszystkich zwabionych Twoim bogactwem poszukiwaczy przygód. Stopniowo Twój demoniczny wpływ będzie obejmował kolejne z 20 sielskich krain rozciągających się nad Twym lochem.

JAK DOBRZE BYĆ ZŁYM!

SKLEPY FIRMOWE:
ANGUS - W-wa, ul. Widok 19
AMIKOM - Białystok, ul. Piłsudskiego 38
ARTICA - Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45
CATOM - 40-092 Katowice, ul. Mickiewicza 4
COMAT - W-wa, Dw. Centralny paw. 12
CMR DIGITAL - W-wa, Al. Jerozolimskie 2
Dom Handlowy „FENIKS" - IV p. Wrocław
Dom Handlowy „PODWALE" - I p. Wrocław
DYNAMIC - 41-200 Sosnowiec, ul. Modrzejowskiej 16
MIKRO-FAN - Olsztyn, Pl. Wolności 2/3
P.H.U. „JANA" - 44-100 Gliwice, ul. Barlickiego 4
ULISSES - Kalisz, ul. Śródmiejska 26
SKLEPY EMPIK
„WALDI" Wrocław, ul. św. Mikołaja 56/57
XYZ - Lublin, ul. Okopowa 6
BILANG - Szczecin: Pl. Rodła 8

Dystrybutor na terenie Polski: IPS Computer Group ☎ 48 22 6422766
Witryna internetowa IPS CG: www.ipscg.waw.pl
Okrężna 3 • 02-916 Warszawa • Polska
Filia w Zabrzu: 41-800 Zabrze, Pl. Wolności 262, tel. (0-32) 171 56 11 w.460

BSA informuje:
Nielegalne kopie kupione po niższej cenie zapewniają:
Jakość: która nawet najtwardszych może doprowadzić do rozstroju nerwowego w starciu z wadami i brakami charakterystycznymi dla kradzionych kopii
Pewność: przebywania w permanentnym stresie związanym z popełnieniem przestępstwa zagrożonego nawet karą pozbawienia wolności oraz narażeniem na wirusy
Aktualizacje: coraz bardziej wyszukanych wersji wirusów czekających na opanowanie i zniszczenie kolejnych ofiar
Zwalczanie problemów: w osamotnieniu, ponieważ ujawnienie użytkownika nielegalnej kopii grozi poważnymi konsekwencjami
Gorąca linia antypiracka BSA: (0 22) 661 55 12





projekt: g.w.k

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 9/97 (37)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Marcin Sztankowski (Diabeł)

współpraca
Patrycja Wardzała, Jakub Głuszkiewicz (Kuba), Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

[illegible]
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (IV kwartał '97) Należność (3 x 3.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 września 1997 r.)

Wstępniak



Opustoszały nadmorskie plaże, a na Giewont można już wejść bez stania w kolejce. Słonko coraz krócej gości na nieboskłonie, to nieomylne znaki, że tegoroczny sezon urlopowy przeszedł już do historii. Niestety czas wakacyjnej sielanki mamy już za sobą i trzeba powrócić do codziennej, monotonnej szarzyzny. Na szczęście wspaniały wynalazek końca XX wieku, a mianowicie komputer jest najlepszym lekarstwem na nudę. Wystarczy odpalić gierkę, aby przenieść się w niesamowity świat komputerowej ułudy. Wydawcy gier już prześcigają się w ofertach swoich nowych produktów, których premiery planowane są na najbliższe miesiące. Jesień i czas Gwiazdki, jest bowiem tradycyjnie, najbardziej gorącym okresem w branży. Tak będzie również w tym roku!

Posiadacze pecetów, aby nie wypaść z obiegu, muszą poważnie rozważyć konieczność nabycia karty 3Dfx lub dokupić... PlayStation. Szczęśliwi posiadacze PSX-ów mogą już ostrzyć sobie zęby na fantastyczne gierki, które są w przygotowaniu np. Pandemonium 2, Tomb Raider 2, MediEvil, Formula One 97, Death Trap Dungeon i cała masa innych ekscytujących tytułów. Powoli lecz skutecznie na naszym rynku przybywa maszynek N64. Za to pozycja Saturna jest coraz słabsza i chyba wkrótce podzieli on los Jaguara. Póki co szykuje się jeszcze kilka niezłych tytułów na Saturna z osławionym Quake na czele. Jesień będzie zatem stała pod znakiem nowych ekscytujących tytułów! W tym numerze pobrzmiewają jednak jeszcze nuty wakacyjnej sielanki. Mniej jest recenzji, bo niewiele nowych gierek przybyło w tym okresie, za to blok „Porad" jest w tym numerze bardziej obszerny, co jest zgodne z oczekiwaniami naszych Czytelników. Zabrakło niestety działów „Pytania i Odpowiedzi" i „Przedstawiamy", ale powrócą one za miesiąc. W następnym numerze znajdzie się również kilka tekstów debiutanckich, naszych nowych autorów. Przy okazji przypominamy, że w dalszym ciągu poszukujemy młodych, zdolnych, którzy chcą współtworzyć nasze pismo. Być może czekamy także na CIEBIE!

Marek Suchocki

Czołem maniacy Gier Komputerowych!!! Po raz kolejny zdobyliśmy specjalnie dla Was, kawałek niezłego mięska, w postaci takich hitów, jak Dungeon Keeper, X-Wing vs TIE Fighter, Red Alert i wielu innych wspaniałych gier. Zapraszamy do przejrzenia naszego coveru, jednocześnie życząc dobrej zabawy!



Dungeon Keeper

EA
Pentium 75, 16MB RAM, Windows 95, DirectX 3.0 lub nowszy

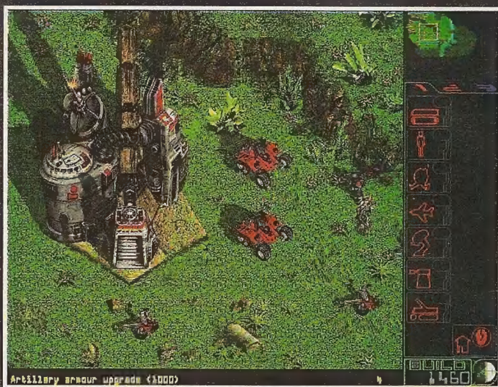
Strategia w czasie rzeczywistym osadzona w klimatach RPG. Jeśli nic o niej nie słyszeliście to znaczy, że przez ostatnie miesiące, nie braliście do ręki GK.



Dark Colony

Gametek
486DX, 8MB RAM, Windows

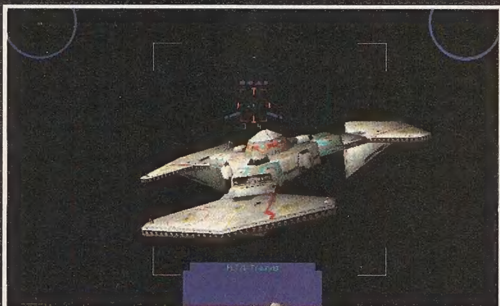
Demko gierki powstałej na fali „Red Alerta". Klasyczna strategia w czasie rzeczywistym, której niewiele można zarzucić, jeśli chodzi o grafikę i udźwiękowienie. Odpal ją i przekonaj się sam!



X-Wing vs TIE Fighter

LucasArts
Pentium 100, 16MB RAM, Windows 95

Jeden z najbardziej porywających symulatorów lotów pozwalających unosić się pośród gwiazdeczek. Gierka ta pokazuje pazury dopiero w trybie multiplayer, ale warto jest też pogiercować samemu, aby wiedzieć czy warto kupić pełną wersję. Podczas rozgrywki należy się uzbroić w porządnego joya!



F16 Fighting Falcon

Digital Integration
Pentium 100, 16MB RAM, Windows 95

Klasyczny symulator myśliwca. Jeśli masz mocne nerwy i nie przeraża Cię cała fura klawiszy sterujących (niezgorszy pomysł na ćwiczenie pamięci giercmana - jak widać wydawcy dbają nie tylko o kasę, ale i o możliwości naszego rozwoju :-), powinieneś rzucić okiem na tę gierkę.



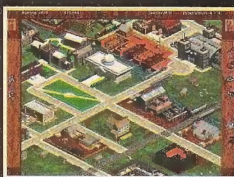
Red Alert

Virgin
486/66, 8MB RAM, Windows
Gra, której rekomendować chyba nie trzeba. Każdy, kto o niej słyszał a nie widział jej, MUSI zrobić to właśnie teraz!



Imperialism

SSI
Pentium 90, Windows 95,
16MB RAM
Niezła gratka dla fanatyków gry „Civilization". Jeśli podobała Ci się ta kultowa produkcja, na pewno zainteresujesz się „Imperialismem" - jeśli myślisz, że „Civilization" to shit, w związku z czym nie musisz oglądać prezentowanego tu tytułu, nie możesz nazywać się Prawdziwym Giercmanem! Grę kontroluje się w całości za pomocą myszy.

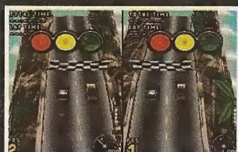




Ignition

Virgin
Pentium 75, Windows 95,
16MB RAM
Całkowicie odjechane wyścigi samochodowe! Gra charakteryzuje się, wspaniałą i szybką grafiką 3D, dobrze zaprojektowanymi torami i niezłą muzyczką. Cukiereczek dla fanów wyścigów!





Worldwide Soccer

Sega
Win 95, Pentium 90, 16MB RAM
Kolejna produkcja SEGI na PC, zapowiadająca się na wielki hit. Efektowna grafika, czaderskie efekty wizualne (m.in. rozgrywki nocne przy pełnym oświetleniu stadionu, deszcz), niesamowita animacja postaci, wspaniałe udźwiękowienie oraz wysoka grywalność zapewne spowodują, że gierka ta zyska sobie grono gorących wielbicieli. Szczególnie namawiamy do jej obejrzenia fanatyków wszelkiej maści piłek kopanych - niezapomniane wrażenia!





F/A-18 Hornet

Empire Interactive
Pentium 75, 16MB RAM, Win 95
Jeden z ciekawszych symulatorów lotniczych. Wspaniałe udźwiękowienie, szybka grafika (nawet w wysokich rozdzielczościach), to atuty, które powinny przyciągnąć do ekranu monitora, nie tylko fanatyków symulatorów. Koniecznie rzuć na to okiem!



Constructor

Acclaim
Pentium 75, 16MB RAM, MS-DOS
Jeśli znudziły Ci się już gierki, w których cały czas coś budujesz, „Constructor" został stworzony właśnie dla Ciebie! W tej grze możesz zająć się niczym nieskrępowaną... demolką! Szalona idea „Constructora", sprawia, iż może on wyrwać z butów każdego gracza...





Także gry:
Atomic Bomberman, Robby

nowości

No cóż, wakacje mamy już definitywnie za sobą, niestety... W związku z tym, na otarcie łez, proponujemy kilka niezłych gier, które potwierdzą starą mądrość ludową, że najlepszym przyjacielem człowieka jest... komputer. Czas więc odkurzyć starego blaszaka i grać, grać, grać. A jest w co!

Warlords III

SSG ● PC

Ach, kto nie pamięta nocy spędzonych przy „Warlords 2". Była to doskonała gra przy, której mogło zasiąść paru Twoich kolegów jednocześnie. Po trzech latach SSG zdecydowało wydać trzecią część. Wbrew wszelkim obawom autorzy nie zmienili świata. Nadal akcja będzie się toczyć w baśniowej krainie. Będziemy kierować jednostkami wziętymi prosto z powieści Tolkienowskich. Będą smoki, orki, łucznicy, żywiołaki. „Warlords 3"



otrzymał poprawioną grafikę pracującą w wysokiej rozdzielczości i skomponowaną od nowa, bardzo fajna muzykę. Doszła oczywiście opcja multi-player, która pozwoli zażyć rozkoszy grania w kilka osób. Oczywiście jest ona dostępna dla szczęśliwców posiadających zainstalowaną sieć lub mających dostęp do internetu. Jest jedna rzecz, która wyróżnia produkt SSG spośród innych strategii. „Warlords 3" nie jest rozgrywany w czasie rzeczywistym, tylko z podziałem na tury. Ucieszy to zwolenników czystej strategii. Wyeliminowano element zręcznościowy, liczy się bystry umysł i zmysł planowania. We wrześniu zasmakujecie tej słodkiej produkcji, bo taką niewątpliwie jest „Warlords 3". ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Wrzesień**



Hexen 2

Activision ● PC



Nareszcie po wielu tekstach w dziale „W toku" możemy o tej grze napisać tu, w nowościach. A to znaczy, że wszystkie prace nad produktem dobiegły końca. „Hexen 2" wkroczył w fazę ostatecznych beta testów. Spodziewamy się go ujrzeć lada moment. Produkcja Activision przedstawia się na prawdę rewelacyjnie. Zakupiony od ID Software engine został ociupinę wzmocniony. Gwarantuje nam to doskonałą płynność obrazu oraz niebanalną inteligencję komputerowych przeciwników. Warto nadmienić, że autorzy postawili na tryb single player, co ucieszy wielu polskich graczy. U nas dostęp do internetu nadal jest czymś rzadko spotykanym. „Hexen 2" oprócz znakomitej grafiki oferuje nam rewelacyjny klimat. Przenosimy się w mroczny świat fantasy, gdzie przyjdzie nam spotkać się ze wszystkimi baśniowymi stworami. Do wyboru mamy trzech bohaterów, którymi chcemy spacyfikować świat: paladyna, krzyżowca, nekromantę i zabójcę. Każda z postaci ma inne czary, umiejętności i bronie. W sumie narzędzi zbrodni występuje 32 rodzaje, których możemy dowolnie używać na 30 poziomach. Jeszcze jedna mała wiadomość. „Hexen 2" będzie wykorzystywał wszystkie najnowsze akceleratory grafiki 3D. Pomyślcie, jak będzie wyglądała: maksymalnie rozmyta, wygładzona, pracująca w hicolor z płynnością 30 fps, sama gra. Nie mogę się doczekać, kiedy zobaczę te wysokie stropy budynków lub niewiarygodnie bogate w szczegóły ściany. Bogactwo kolorów oraz szczegółowość to jedna z cech „Hexen 2". Wszyscy prosimy producentów o nieprzekładanie terminu premiery. ■

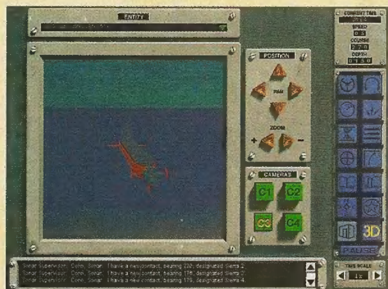
Dystrybucja: **Optiums-Bis**
Premiera: **Wrzesień**

688 (i) Hunter

EA ● PC

Jeśli jesteś fanem gierek typu „Aces Of The Deep", pewnie zainteresujesz się tym tytułem. 688(i) Hunter/Killer to klasyczny symulator łodzi podwodnej. Jest to raczej program, tylko i wyłącznie dla fanatyków tego gatunku. Full opcji oraz screenów z panelami, może doprowadzić normalnego gracza do tzw. szewskiej pasji. Gra posiada dość słabą graficzkę i przeciętne udźwiękowienie. Właściwie można by chyba posunąć się do stwierdzenia, iż produkt taki miałby szansę na sukces, gdyby ukazał się, powiedzmy cztery lata temu. Niemniej jednak znając życie, 688(i) Hunter/Killer, zapewne mocno potrząśnie giercmanami, którym po nocach śnią się torpedy, sunące w kierunku wrogich łodzi, zamiast hmmm... różnych innych ciekawszych rzeczy. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Wrzesień**



Shadow Warrior

Eidos ● PC

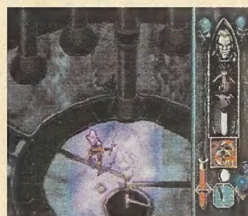
Po średnio udanym „Blood", 3D Realms uderza z nowym tytułem. Ponownie wzbogacony Build Engine jest w użyciu. Po raz pierwszy był zastosowany w sławnym już „Duke Nukem 3D". Jednak czy nowa gra oparta na nowej technologii, ma szansę odnieść sukces? Niestety, ale „Shadow Warrior" jest produkcją opartą na starych rozwiązaniach. Nadal mamy do czynienia z płaskimi jak kartka przeciwnikami. Dzięki temu „SW" oferuje nam coś innego. Po pierwsze grafika w wysokiej rozdzielczości jest płynniutka już na P150, z dobrą kartą graficzną. A to dzięki znakomicie zoptymalizowanemu kodowi. Po drugie elektryzująca muzyka zagrzewa do boju, jak nigdy przedtem. Poza tym autorzy zawarli w programie duży ładunek grywalności. Wcielasz się postać Wojownika Cienia, który ma za zadanie unicestwić pare potworków. Autorzy zapowiadają jatkę jakiej jeszcze nie było. Mnóstwo strzelania, do tego stopnia że dym może przesłonić nam oczy! W grze zaimplementowano sporo rodzajów broni. Jednym z nich są szurikeny - te śmiercionośne gwiazdki na prawdę są ciekawym narzędziem mordu. Z ciekawostek należy dodać, że po raz pierwszy w programie opartym na Build Engine zastosowano efekt przezroczystości wody. Wygląda to, jakby to powiedział Sienkiewicz, dość wspaniale. ■

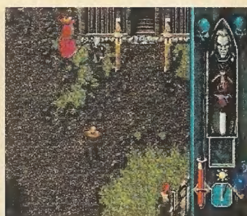


Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Wrzesień**

Blood Omen

BMG ● PC, PSX





Po niewątpliwym sukcesie tej gry na PlayStation wszyscy żądni krwi PeCetowcy mogą teraz zanużyć swe zębiska w szyjach wielu dam żyjących w świecie Kaina. „Blood Omen" jest typową produkcją zręcznościową z dużym dodatkiem role-playing (action-RPG). Fabuła jest bardzo zręcznie skomponowana i świetnie przedstawiona za pomocą wielu renderowanych filmików. Jako młody człowiek po wyjściu z karczmy zostajesz napadnięty przez zgraje bandytów. Długo nie udało Ci się bronić przed śmiercionośnymi ostrzami. Zabawa z bandytami skończyła się Twoją śmiercią. Jednak to nie koniec. Zostajesz powołany do życia jako nosferatu, po to, aby się zemścić i uratować świat od zagłady (???). Podczas wędrówki po obszernym świecie, będziemy odnajdywać wiele ciekawych przedmiotów. Część z nich będzie magiczna. Akcja gry pokazana jest z lotu ptaka. Grafika jest bardzo ładna i mimo, że pracuje w takiej samej rozdzielczości, jak na PlayStation, z tym że niestety została obdarzona przeplotem. Zaowocowało to płynniejszą animacją i gorszą jakością obrazu. Tytuł ten był dużym hiciorem na PSX, więc chyba warto zobaczyć czym się tak fascynują PlayStationowcy. ■

Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Wrzesień**

Imperialism

SSI ● PC



Po firmie, która jest producentem tej gry możemy się spodziewać tylko dwóch produktów albo dobrych RPG, albo rasowych strategii. „Imperialism" należy do tej drugiej grupy. Autorzy akcję przenieśli w XIX wiek, gdyż na ten okres przypada wielki rozwój techniczny ludzkości. Naszym zadaniem jest skolonizowane wybranego fragmentu ziemi. Oczywiście, nie obędzie się bez kilku dobrych oponentów. Twórcy pozostawili nam wielką swobodę w zwalczaniu przeciwników. Możemy ich zdusić ekonomicznie, a jeśli to nie wyjdzie, możemy po prostu przypuścić na nich zmasowany atak zbrojny. Wystrój graficzny „Imperialism" przypomina trochę znany hit „Sim City". Na naszych barkach spoczywać będzie sporo obowiązków. Zarządzanie kolonią nie jest łatwą sprawą. Musimy dostrzegać zarówno potrzeby miasta, jak i wojska. Twórcy postawili na sporą oryginalność tytułu. Wszyscy mamy nadzieję, że taki collage wyjdzie programowi na dobre, czego wszyscy sobie życzymy, ponieważ dobrych strategii nigdy za wiele. ■

Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Wrzesień**

Voodo Kid PL

Infogrames ● PC

Infogrames znana jest nam z doskonałych zręcznościówek, z elementami przygodówek. Znamy ją ze znakomitej serii „Alone in the Dark". Po dosyć długim okresie ciszy, firma atakuje rynek przygodówek. „Voodo Kid" jest rasowym adventure, ze wszystkimi klasycznymi cechami tego gatunku. Fabuła programu jest bardzo interesująca. Bohaterem, jak sama nazwa gry wskazuje jest nastolatek, który został uwięziony na dryfującym ku Wyspie Zaginionych Dusz, statku widmo. Przeciwnikiem i głównym czarnym charakterem jest Baron Saturday (co za nazwisko!?) król zombie, mający ciągoty w kierunku magii voodoo. Cała oprawa zrobiono jest z wielkim smakiem, mnóstwo kolorów oraz animacja na najwyższym poziomie, bardzo zachęcają do gry. Warto jeszcze nadmienić, że firma Mirage Media dokona pełnej lokalizacji „Voodo Kid PL". Cieszy fakt, że w październiku zagramy w rasową przygodówkę bez słownika w ręku... ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Październik**



Robby 1&2

Orient Vision ■ PC



Bohaterem jest sympatyczny robocik, którego statek uległ uszkodzeniu podczas lotu na Mechandorum. Zadaniem gracza jest pomóc robocikowi przy naprawie statku, po to, by mógł bezpiecznie dolecieć do celu swojej podróży. Robby jest grą edukacyjną, przeznaczoną dla dzieci. Bardzo charakterystycznym i dobrze wykonanym elementem programu, jest interesująca forma graficzna oraz aktywne tła. Ciekawostką jest zastosowanie specjalnego interface, pozwalającego sprawdzać rodzicom, postępy poczynione przez ich pociechy. Niewątpliwym atutem „Robbiego" jest jego pełne zlokalizowanie - głosów do polskiego udźwiękowienia, udzielało aż 25 lektorów! Robby posiada bardzo fajną graficzkę, która na pewno przypadnie do gustu wszystkich maluchom. W sumie jest to bardzo rzetelnie wykonany program, do tego całkowicie bezkrwawy (co jest rzadkością w dzisiejszych czasach), posiadający niewątpliwe walory edukacyjne - sprawa godna uwagi dla wszystkich rodziców, posiadających „skomputeryzowane" dzieciaki... ■



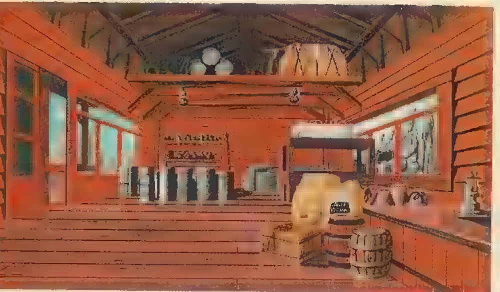
Dystrybucja: **IPS**
Premiera: [illegible]

Przygody Hariboy'a

Condor ● PC

„Przygody Hariboy'a" to przygodówka dla dzieci. W grze występują postaci znane zapewne wszystkim dzieciom z serii słodyczy o nazwie Haribo. Akcja rozgrywa się w Czekolandii, która jest podzielona na trzy regiony: Średniowiecze, Dziki Zachód i czasy Cesarstwa Rzymskiego. Twoim zadaniem jest odnalezienie trzech ksiąg, zawierających formuły na wyrób słodyczy Haribo. Tak się składa, że również i piraci chcą zająć się jakąś robótką w tzw. szarej strefie i również postanowili znaleźć owe księgi. Aby wyprowadzić ich w pole, musisz korzystać z pomocy Misia Przewodnika, którego przywołujesz magicznymi, zielonymi kulkami. Gra jest wspaniałym lekcją inwencji twórczej dla dzieciaków, zawiera mnóstwo typowo dziecięcego humoru i co najważniejsze jest całkowicie pozbawiona przemocy. Najważniejszym jej atutem, jest jednak pełna polska lokalizacja - dzięki temu pociechy mogą bawić się, całkowicie bez pomocy rodziców... ■

Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Wrzesień**



LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

EMPIK Kultura i Media

GŁOSUJCIE NA TRZY TYTUŁY

CZEKAMY NA WASZE GŁOSY NA KARTKACH POCZTOWYCH DO 10-ego KAŻDEGO MIESIĄCA. WSZYSTKIE KARTKI WEZMĄ UDZIAŁ W LOSOWANIU GIER Z CZOŁÓWKI LIST

LISTA CZYTELNIKÓW

1. Red Alert
2. Diablo
3. NBA'97
4. Warcraft II
5. Fifa'97
6. Theme Hospital
7. MDK
8. Dungeon Keeper
9. Need For Speed II
10. X-Wing vs. Tie Fighter

LISTA EMPIK-a

NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY LIPIEC/SIERPIEŃ 1997

1. Dungeon Keeper
2. Theme Hospital
3. Civilization II PL.
4. Ace Ventura
5. Diablo
6. MDK
7. Inwestor
8. Fifa'97
9. Heroes Of Might & Magic II
10. X-Win vs. Tie Fighter

NASI OSTATNI ZWYCIĘZCY:

[illegible]

GRATULUJEMY

PISZCIE NA ADRES:
CGS AL.MARSA 6
04 - 202 WARSZAWA

w toku

Już wkrótce możemy spodziewać się prawdziwego zalewu nowych gierek. Dziś przedstawiamy zapowiedzi kilku programów, które niebawem mogą znaleźć się na szczytach list przebojów.

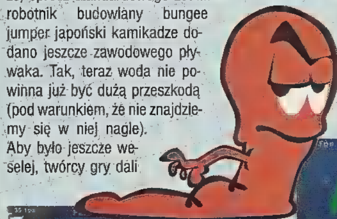
Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **Team 17**
Premiera: **Wrzesień**

Worms 2

[redacted] to taka różowa plaga, która [redacted] roku [redacted] się [redacted] komputerach w szkolnych pracowniach, [redacted] i redakcjach, przyprawiając [redacted] szefów [redacted] głowy i zębozgrzyt. Dzięki prostocie i grywalności „Worms" zyskały so[redacted] ogromną popularność. [redacted] teraz nadpełza [redacted] druga część.



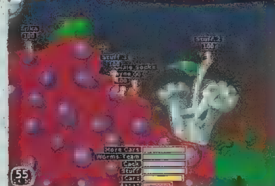
Na pytanie, co zostanie zmienione w „Worms 2" ich twórca, Andy Davidson odpowiada krótko – „Wszystko – piszemy tę grę całkowicie od zera". Z oryginału pozostanie tylko super-prosta idea, która przysporzyła tym sympatycznym stworzeniom tylu wielbicieli i sprawiła, że trzy razy ostrożniej stąpamy po trawnikach. „Twórcze rozwinięcie idei „Scorche'a" połączonej ze śmieszną cartoonową grafiką już się sprawdziło, więc zmianom ulegnie jedynie cała otoczka gry" – zapewniają szefowie Team17. Tym razem całość przedstawiona będzie w SVGA, w bardzo kolorowej, komiksowej grafice. Robaczki stały się zdecydowanie bardziej ruchliwe i kontaktowe. Cały czas rzucają jakieś komentarze, stroją miny i odstawiają inne wygłupy. Tym razem także, oprócz standardowego zestawu robotnik budowlany bungee jumper japoński kamikadze dodano jeszcze zawodowego pływaka. Tak, teraz woda nie powinna już być dużą przeszkodą (pod warunkiem, że nie znajdziemy się w niej nagle). Aby było jeszcze weselej, twórcy gry dali nam do dyspozycji ponad 60 nowych rodzajów broni (znajdzie się tam m.in. staruszka nafaszerowana TNT). Zasadniczo zmieniono też oprawę muzyczno-dźwiękową programu, dodając kilkanaście różnorodnych utworów oraz całą masę nowych dźwięków z tła I nie tylko. Również znane z pierwszej części znakomite humorystyczne scenki będą się przewijały znacznie częściej w trakcie rozgrywki.



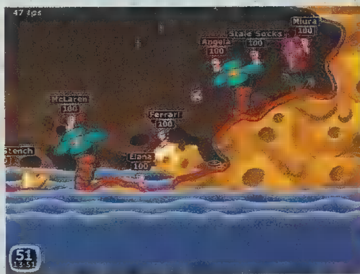
„Worms 2" są także przygotowywane jako gra bardziej konfigurowalna. Trzy poziomy inteligencji komputerowego przeciwnika sprawią, iż każdy – początkujący i twardziele, będą mogli znaleźć coś dla siebie. Dołączony edytor broni pozwoli przygotować jeszcze bardziej zabójcze zabawki, a „Speech Editor" sprawi, że trafiony robal będzie mógł płaczliwym głosem powiedzieć „Nie wstanę, i będę tak leżał". Jeżeli zaś komuś mało 4 bilionów plansz (bo tyle losowo potrafi wygenerować gra), to „Graffiti Mode" pozwoli nam namalować własne. Jednak czym byłyby stare dobre „Wormsy", gdyby niemożliwość zaproszenia do gry koleżanki? „Worms 2" pozwolą spotkać się 8 drużynom w Internecie. MA powstać specjalny serwer poświęcony nowym wiadomościom, tabelom ligowym itp. Ja jednak obstaję przy osobistej obecności koleżanki w pokoju, co umożliwi tradycyjna rozgrywka przy jednym komputerze. Będzie nam różowo już w listopadzie.

Piotres

Pierwsze „Worms" z garażowej produkcji na dla kilku zapaleńców stały się międzynarodowym przebojem. Wypada mieć nadzieję, że część druga podąży ich śladem.







Platforma: **PC**
Wydawca: **Adventure Software**
Producent: **Adventure Software**
Premiera: **IV Kwartał**

The Feeble Files

Zapowiada się dobry [redacted] wielbicieli przygodówek. [redacted] „The Feeble Files" zdaje się być jedną z najciekawszych propozycji.



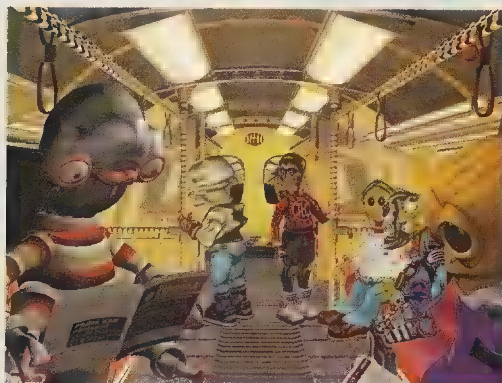
Daleko, daleko za górą za rzeką, na planecie o dziwnej nazwie, żyje sobie społeczeństwo, bezlitośnie rządzone przez Kombinat. Ludzie Ci, a właściwie pocieszne zielone stworki, zażywając codziennie Pastylki Szczęścia, wrzuceni do kieratu pracy, w szarym i monotonnym świecie, muszą się cały czas uśmiechać, gdyż taka jest wola rządzącego wszystkim Omnibraina. W tym celu zatrudnił on całą masę robotów, siłowo „rozbawiających" wszystkich ponuraków.

W grze „The Feeble Files" wcielasz się w postać takiego właśnie człowieczka o imieniu Feeble. Ciepłą posadkę na stanowisku jednej z fabryk Kombinatu tracisz nagle dzięki przypadkowemu zderzeniu z sondą Voyager 2 (oj, ci Ziemianie, zaśmiecają wszechświat w imię nauki – a skutki mogą być opłakane, czego dowody mieliśmy na przykład w grze „Conquest Earth" i w inwazji z Jowisza, która wywołana została przez sondę Galileo). Funkcjonariusze bezpieki oczywiście uznają Cię za winnego całemu zdarzeniu i umieszczają profilaktycznie w zimnej i ciemnej celi. Jednak Feeble nie ląduje tam sam. Spotyka członka Ruchu Oporu – Dolores, która gotowa jest poświęcić życie w obronie wolności. O tym, co będzie dalej, zadecydujesz już Ty sam. Można się jedynie domyślić, że nasz bohater wydostanie się na wolność i rozpocznie wielką walkę wyzwoleńczą.

„The Feeble Files" to przygodówka w starym stylu, którą przygotowuje dla nas znana dzięki znakomitej serii „Simon The Sorcerer" firma Adventure Soft. Stworzenie ich najnowszego dzieła trwało prawie dwa lata, ale teraz, gdy efekty tej pracy można podziwiać na monitorach, mogę stwierdzić, że warto było. Największy nacisk położono na soczyście kolorową grafikę SVGA, częściowo wyrenderowaną programem Autodesk Studio 3D, zaś częściowo przygotowaną „ręcznie" przez zawodowych grafików. Z kolei postacie, których w „TFF" spotkamy około setki, przygotowano na stacjach Silicon Graphics, dzięki czemu zachwycają szczegółowością i wieloklatkowością animacji. Warstwę dźwiękową z kolei przygotował David R. Punshon – kompozytor ściągnięty specjalnie do tego celu z Hollywood. Wszystkie napotkane postacie będą mówiły własnymi, oryginalnymi głosami, zaś cały speech-scenariusz to 6000 linijek tekstu, co daje w efekcie 15 godzin ciągłego nawijania.

Cóż, muszę przyznać, że pod względem oprawy graficzno-dźwiękowej „The Feeble Files" prezentuje się znakomicie. Szkoda jedynie, że nie wspomina się nic o scenariuszu i zagadkach, ale o tym przekonamy się już wkrótce na własnej skórze. Mam nadzieję, że gra sprosta konkurencji i godnie stanie do walki z nadchodzącym „Curse Of Monkey Island".

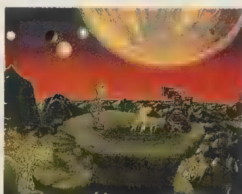
Piotres



Jeżeli warstwa treściowa tej przygodówki dorówna jakością jej wykonaniu, to szykuje się dość duży przebój.









MediEvil

Platforma: **PSX**
Wydawca: **SCEE**
Producent: **Millennium**
Premiera: **Grudzień**

Jeśli [illegible] platformówko-przygodówki z pełnym 3D, [illegible] cukierkowatość „Mario 64" przyprawia Cię [illegible] mdłości, „MediEvil" [illegible] Ciebie...

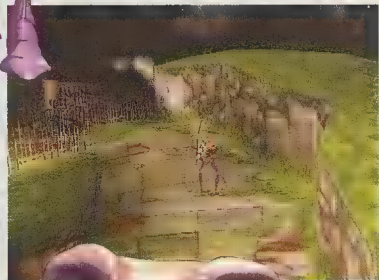
Najpierw była cisza, potem posypały się na PSX zapowiedzi gier mariopodobnych – „Gex 2", „Rascal" i „Croc" to najlepsze z nich. Niestety (choć dla niektórych właśnie stety) – wspaniałej, trójwymiarowej grafice towarzyszy cukierkowy świat i uśmiechnięci (sic!) wrogowie. A nadmiar słodyczy musi doprowadzić do mdłości. Na szczęście na ratunek bieży już brygada z Millennium, autorzy m.in. bardzo popularnej niegdyś serii „James Pond" na Amigę czy gry „Creatures" na PC. Ich pierwsze dzieło na PlayStation – „MediEvil" – nie ma wiele wspólnego z dziecinną bajeczką; to koszmarny świat nadpsutych trupów, pomylonych mnichów, lunatyków i demonów. Bohaterem gry jest Dan – poległy w bitwie rycerz, który wraca do życia „dzięki" szalonym praktykom czarnoksiężnika Zaroka. Nasz bohater leżał trochę w piachu, świeci więc gołym czerepem, ma tylko jedno oko, a w drugim oczodole zamieszkała dżdżownica, która – chcąc nie chcąc – musi brać udział w grze (w kilku przypadkach nawet pomaga). Dan szybko orientuje się, że ożywanie umarlaków to tylko efekt uboczny działalności Zaroka i postanawia stuknąć gościa, zanim ten narobi prawdziwych kłopotów. Podąża śladem czarnoksiężnika, przy okazji zmagając się z innymi efektami ubocznymi jego magii. Na cmentarzu spotyka zombich, w upiornym ogródku paskudne strachy, którym znudziły się wróble, miasto pełne jest lunatyków dzierżących różne ostre przedmioty, a po wzgórzu wisielców biegają szubienice z dyndającymi na sznurkach, nadgryzionymi zębem historii (i nie tylko) denatami. Wszystkich poziomów jest 30, w każdym inna sceneria i inne „efekty uboczne". Nie zabraknie też Bossów na końcu leveli. Aby przegonić całe to paskudztwo, Dan dysponuje różnymi rodzajami oręża. Obok zwyczajnego miecza, kuszy czy włóczni nasz nadpsuty rycerz ma do dyspozycji błyskawicę (a niech to piorun trzaśnie!), udka kurczaka lub własne lewe ramię (!). Może też od czasu do czasu zamienić się w małego, ale zie- jącego ogniem smoka. Świat „MediEvil" jest w pełni trójwymiarowy. Czekają nas wędrówki na nieświeżym powietrzu, wspinaczka na wieżę, zwiedzanie domostw i kluczenie w podziemnych korytarzach – wszędzie można wściubić nos. Podążająca za nami kamera poprzednio pracowała chyba w Hollywood – jej ruchy są iście filmowe (ale nie cierpi na tym rozgrywka). Walka to jedna trzecia gry – twórcy nie chcieli stworzyć klonu „Loaded". Równie ważne jest kombinowanie, czyli wątek przygodowy oraz zręczność w pokonywaniu zapożyczeń z platformówek.

Grze towarzyszy świetna moim zdaniem muzyka – pseudosymfoniczne brzmienia, podkreślające każdy zwrot akcji. „MediEvil" ma jeszcze jeden atut, którego na próżno szukać w Mario 64 – naprawdę świetne wstawki FMV. Każdy użytkownik PlayStation widział już tony renderowanych filmików, ale powiadam Wam – intro do MediEvil wyrywa z kamaszy! Sekwencje FMV pojawiają się także między poziomami i są ściśle zespolone z akcją. Na przykład nasza ucieczka przed smokiem przeradza się w filmik, na którym Dan dociera do krawędzi przepaści. W ostatniej chwili w powietrzu pojawia się galeon, na pokładzie którego nasz bohater trafia do twierdzy w chmurach... Słowem – „Mario 64", tylko z lepszymi teksturami, lepszą kamerą i, przede wszystkim, LEPSZĄ TREŚCIĄ.

[illegible]



W pełni trójwymiarowy świat, czarny humor i przygoda – [illegible] będzie [illegible]















Trzy premierowe gry na krążku CD



Tomato - gra platformowa.
- Szesnaście poziomów
- Mnogość rozmaitych przeciwników
- Cztery rodzaje grafiki
- Muzyka prosto z CD

Dark Moon - typowa strzelanka.
- Dwanaście poziomów
- Trzy urozmaicone rodzaje grafiki
- Setki przeciwników i przeszkód
- Znakomite efekty dźwiękowe

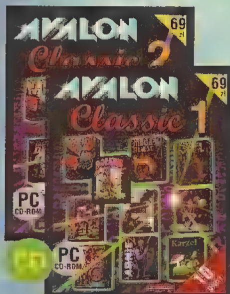
Autka - szaleństwo małych czterech kółek.
- Dwadzieścia mocno urozmaiconych torów
- Miny, rakiety, plamy oleju - walka o przetrwanie
- Możliwość gry przez dwóch graczy jednocześnie na tym samym komputerze
- Znakomite efekty dźwiękowe

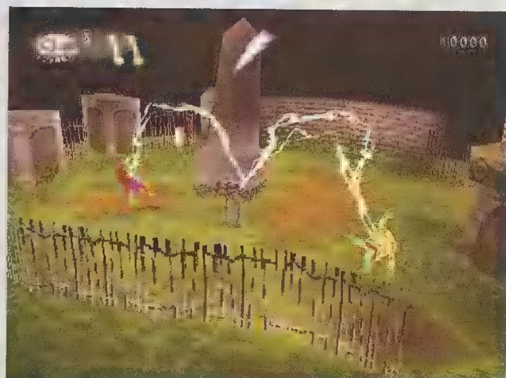
TYRIAN
KOSMOS
CA STARSHIP
ISLE OF THE DEAD
SSSM
INT.TENNIS
FRANKENSTEIN
WRESTLING
SPY MASTER
BALLTRIS

Krążek CD pełen zabawy!!!

SOŁTYS
MEGA BLAST
STALOWE NERWY
INT. SOCCER
OP. COMBAT II
THE MACHINES
OR SWIM
ARNIE II
KARZEŁ
FUNNY FRUITS

Dziesięć gier w każdym zestawie!









AD2044 - 2 krążki doskonałej multimedialnej przygody opartej na scenariuszu Juliusza Machulskiego do filmu SEKSMISJA! Gra wyróżniona została wieloma nagrodami za najlepszą polską grę przygodową! (Gra tylko pod WINDOWS95)

Niepowtarzalna okazja zdobycia wiedzy w przyjemny i łatwy sposób! Nauka aktualnych przepisów, testy psychomotoryczne, wiele innych opcji! Aktualne testy egzaminacyjne!

- pełny tekst ustawy o ruchu drogowym
- zasady przeprowadzania egzaminu państwowego
- pytania egzaminacyjne kategorii **A, B, C, D, T**
- sprawdzian wiadomości w formie testów
- łącznie ponad **2000** pytań i **300** ilustracji





LK AVALON

Gry dostępne we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Ceny gier: 3w1- 69zł, AD2044- 120zł, Classic1- 69zł, Classic2- 69zł, Prawo Jazdy- 44zł
Przy zamówieniu poniżej 100zł do łącznej ceny gier doliczane są koszty wysyłki 5zł.

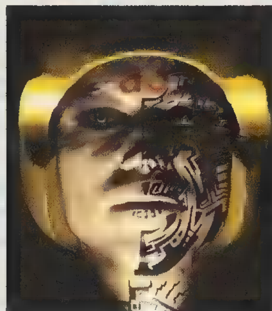
Nasz adres: LK AVALON, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Zamówienia można również składać przez internet:
http://www.lkavalon.com e-mail: [illegible]
Na zamówieniu należy podać swój dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera!

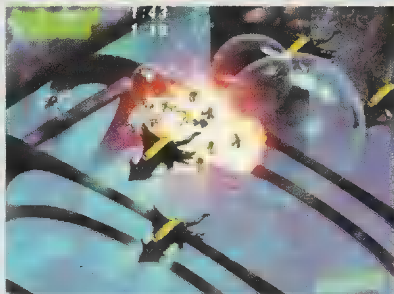
Platforma: **PC**
Wydawca: **Take 2**
Producent: **Housemarque Games**
Premiera: **IV Kwartał**

The Reap

[redacted] kilku podejść („Fire Fight" i mniej [redacted] „Sideline" czy „Katharsis"), rola dobrej [redacted]de'owej strzelanki [redacted] PC wciąż pozostaje [redacted] Miejmy nadzieję, [redacted] być [redacted] „The Reap" zmieni tę niekorzystną [redacted] wielbicieli akcji sytuację.









Kiedyś, za czasów starej dobrej Amisi, gardziłem trochę prostymi strzelaninami, uznając je jedynie za relaksującą rozrywkę pomiędzy strategiami i przygodówkami. Teraz, gdy już od dłuższego czasu przesiadłem się na peceta, wśród zalewu stymulujących szare komórki „poważnych" produkcji, zdecydowanie brakuje mi takiej odprężającej gierki w starym stylu. Dlatego też elektryzują mnie dochodzące z firmy Gametek informacje, dotyczące nowego produktu. „The Reap" ma szansę spełnić oczekiwania wszystkich maniaków fajerwerków, gdyż za jego przygotowanie odpowiedzialni są prawdziwi fachowcy — Housemarque Games. Ten młody team powstał z połączenia Terramarque („Elfmania") i Bloodhouse („Stardust") — dwóch znakomitych grup devolperskich z Finlandii. Do tej pory tworzyli oni wspaniałe zręcznościówki jedynie na rynek Amigi, jednak teraz okazało się, że przesiadka na platformę PC jest nieunikniona. Młodzi twórcy są zafascynowani możliwościami najnowszych pecetów. „Super Stardust powstał z myślą o Amidze, której możliwości obliczeniowe stanowiły zaledwie 1% przeciętnego Pentium" — mówi rozentuzjazmowany Harri Tikkanen, szef grupy odpowiedzialnej za „The Reap". Ludzie z Housemarque nie zapominają jednak o pewnych ograniczeniach i już dziś zapewniają, że ich produkt nie przyprawi graczy o ból głowy, ze względu na horrendalne wymagania. Niech przemówi szefo — „Mam nadzieję, że pewnego dnia twórcy gier skupią się raczej na optymalizacji kodu, niż na kopiowaniu technik [pewnie chodzi o wszechobecny engine „Quake" — Piotres] od innych autorów". Hmmm — naiwniak.

Dobra, wracamy do „The Reap". Po pierwsze — powalić nas ma hiper-grafika. Spójrzcie tylko na screeny (ja właśnie spoglądam i zastanawiam się czy taka ilość kolorów nie „powali" naszej drukarni). Izometryczność przedstawionego świata pozwoli na zastosowanie w pełni trójwymiarowych, renderowanych przeciwników i znakomitego, scrollowanego tła. Odpowiedzialny za to wszystko engine 3D — Scanline Processing System ma operować paletą 65 tys. kolorów, co pozwoli na uzyskanie niesamowicie sugestywnych i płynnie przechodzących w siebie barw. Poza tym, SPS będzie dodawał efekty świetlne, jakich nie widział świat, cieniowanie, antialiasing i inne, dostępne do tej pory jedynie dla posiadaczy N64. Drugą wizualną ciekawostką mają być eksplozje, które nieraz będą przysłaniały całe pole widzenia. Każdy wybuchający pojazd czy pojemnik z łatwopalną cieczą, generował będzie falę uderzeniową, która może pociągnąć za sobą kolejne booomy. Jeśli przypadkowo w zasięgu znajdzie się grupka żołnierzy, może ich odrzucić kawałek na boki lub też od razu przerobić na marmoladę. Setki latających metalowych szczątków, części ciała, ogień i pożoga — huh, huh — to może być widowiskowe.

Do gry dołączono dość ciekawą historyjkę o najeździe obcej rasy na Ziemię. Tylko, że tym razem to my wcielamy się w postać obcego najemnika, który podjął się oczyszczenia niebieskiej planety z zamieszkujących ją ludzi. („Znudziło Ci się bycie dobrym — zostań złym" — skąd my to znamy? Czyżby jakaś mania?). Dopomoże nam w tym 8 rodzajów broni i cała masa power-upów, do zebrania w każdej z 4 różnych scenerii (pustynia, podwodne miasto, lodowe pustkowia i przyszłościowa metropolia). Co pewien czas będzie też można odwiedzić sklep, gdzie za odpowiednią ilość punktów (naliczanych na podstawie potwierdzonych „zejść" ziemskich żołnierzy) dozbroimy nasz stateczek.

Myślę, że nie tylko fani strzelanek będą oczekiwali „The Reap". Ja już zamówiłem cała partię dżojstików — jak wiadomo — przy takich giercach schodzą jak woda.

Piotres



Strz[redacted] której Twoim przeciwnikiem są Ziemianie rozpaczliwie broniący swej planety? Zapowiada [redacted]ię więcej niż smakowity kąsek.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Sierra**
Producent: **Valve**
Premiera: **Gwiazdka**

Half-Live

Strzelaniny [redacted] mają się nadzwyczaj [redacted] [redacted] jak [redacted] symulatory, [redacted] teraz [redacted] napędzają [redacted] rosnących wymagań sprzętowych. Tym [redacted] swoje podejście do [redacted] postanowił zaprezentować amerykański [redacted]per-gigant – Sierra.

Niewątpliwie „Quake" jest grą wszechczasów. Nie ma na chyba na świecie gracza, który by o nim nie słyszał. Produkt ID, mimo iż ma już prawie rok, wciąż sprzedaje się znakomicie, a każdy nowy, choćby najmniejszy screen pochodzący z powstającego właśnie następcy, jest dosłownie rozchwytywany przez miliony fanów. Tymczasem inne firmy również chcą skorzystać z fali 3D i uszczknąć coś dla siebie. Zaobserwować też można ciekawe zjawisko, gdyż wydawcy doszli do wniosku, że nie ma sensu tworzyć od podstaw engine takiej gry, skoro można zakupić gotowy i doskonały „inżyn" od ID Softu. Taką taktykę przyjęło już kilka znaczących firm np. Raven i 3D Realms. Na engine „Quake" powstają już m.in. „Hexen 2" i „Duke Nukem Forever".

Nie dziwi, więc fakt, że podobną taktykę postanowiła przyjąć też Sierra i dla potrzeb swej nowej (a w gruncie rzeczy – pierwszej) strzelaniny 3D nabyła od Johna Carmacka (główny programista, a po odejściu Romero – szef ID) prawa do jego wykorzystania. „Half-Life" jednak wcale nie zamierza zająć miejsca „Quake". Ludzie z Valve, którzy pracują nad tą produkcją, chcą przede wszystkim postawić na opcję „single player", co ma przyciągnąć graczy nie posiadających dostępu do sieci. Fabuła gry jest sztampowa – nasz bohater budzi się pewnego dnia w ściśle tajnym wojskowym kompleksie, w którym zamieszkała sobie cała rodzinka obcych. Niewiele więc myśląc chwyta leżące wokół giwery i rusza do wyjścia. Jednak, jak się później okazuje, jest to dopiero początek, bo na Ziemi trwa właśnie totalna wojna z inwazją z kosmosu.



Grafika „Half-Life" będzie z pewnością znakomita (spójrzcie tylko na screeny). Program ma wykorzystywać wszystkie dobrodziejstwa płynące z akceleratorów 3D i technologii MMX, które pozwolą na zaimplantowanie fantastycznych efektów świetlnych, dynamicznych cieni i efektów przezroczystości. Dodatkową zaletą ma być duża szczegółowość środowiska gry. Jeden z leveli ma ponoć rozgrywać się w Białym Domu, a specjalna ekipa zadba o odpowiednie zachowanie proporcji, tak aby otoczenie było jak najbardziej zbliżone do rzeczywistego. Z innych ciekawostek należy wspomnieć o tym, że nie wszyscy przeciwnicy będą „z natury" źli. Niektórzy, oszczędzeni i chętni do współpracy, będą mogli wskazać nam tajne schowki czy otworzyć zamknięte drzwi. Aby jednak równowaga została zachowana – również nie wszyscy ludzie, jakich spotkamy na drodze, będą do nas przyjaźnie nastawieni. ***Piotres***

Cóż, czy „Half-Life" wytrzyma przy [redacted] dużej konkurencji, jak „Quake 2", „[redacted] 2" czy „Unreal", będziemy mogli się przekonać już [redacted] okolicach Gwiazdki.

Earthworm Jim 3D

Platforma: **N64, PSX, PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **VIS Interactive**
Premiera: **Gwiazdka**

[redacted] z dwóch części znakomitej platformówki super-dżdżownica [redacted] niezłego kopa i w [redacted] kolejnym wcieleniu ląduje już [redacted] trzecim wymiarze.





Earthworm Jim, czyli Dżdżownic Jakub, to bohater dwóch zwariowanych, przepełnionych kolorem i humorem platformówek. Obie gierki odniosły dość duży sukces i dały Shiny Entertainment wysoką pozycję na rynku gier, potwierdzoną niedawno przez znakomity „MDK". Jednak trzecia część Jima nie zostanie wcale wyprodukowana przez autorów poprzednich – Shiny pracuje już nad całkiem nowym projektem, a część autorów odeszła do DreamWorks, aby tam przygotować „plastelinową rewolucję – przygodówkę „Neverhood". Kolejną częścią przygód Jima całkiem nowa, młoda i nieznana firma – VIS Interactive.

Tym razem kłopoty naszego sympatycznego robala nie wynikają z wrodzonego heroizmu, który każe mu walczyć z wszelakim złem na Ziemi. Otóż w bliżej nieznanych okolicznościach (i nie wnikajmy czy była to cegła na nowo budowany dom, czy zdenerwowana Pani Dżdżownicowa) – Jim otrzymał dość silny cios w łepetynę, który zakończył się dla niego nieznacznym wstrząsem. W głowie nieprzytomnego Jakuba zaczęły się roić różne dziwne – czasem śmieszne, czasem koszmarne myśli. Teraz Jim będzie musiał pokonać swe lęki, aby wydostać się znów do świata normal... to jest – realnego. A pomoże mu w tym oczywiście osobnik czytający te słowa (do Ciebie mówię ;)).

Do przebycia mamy 5 rozległych światów, po sześć leveli w każdym. Gierka będzie w pełni trójwymiarowa, zaś wspaniałe i bogate środowisko będziemy mogli podziwiać dzięki dynamicznej pracy bardzo wielu kamer. Engine ma opierać się na zaawansowanej technologii animowanych voxeli, która pozwoli zbudować obszerne i widowiskowe poziomy z dość dużą ilością urozmaiceń i uładniaczy. Oczywiście trzecia część przygód zachowa właściwy poprzednikom specyficzny humor, polegający na parodiowaniu znanych filmowych scenek i pomysłów. Ponieważ do premiery „Earthworm Jim 3D" pozostało jeszcze sporo czasu, na wczesnych screenach nie widać jeszcze tła. Jednak widoczne już znakomicie oświetlone i bogate środowisko pozwala mieć nadzieję, że ludzie z VIS Interactive nie zawalą sprawy. Na Gwiazdkę tego roku planowana jest wersja na Nintendo 64, ■ zaraz potem pojawią się konwersje na PSX oraz PC **Piotres**

Gierka będzie w pełni trójwymiarowa, zaś wspaniałe i bogate środowisko będziemy mogli podziwiać dzięki dynamicznej pracy bardzo wielu kamer.

Shadow Of Empire

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **LucasArts**
Premiera: **Gwiazdka**

[redacted] Gwiezdnych Wojen cały [redacted] obecny jest w przemyśle komputerowym. Teraz, [redacted] znakomitym „X-wing [redacted] Fighter" czekamy [redacted] drugą część „Dark Forces". Jednak [redacted] z tym [redacted] tytułem LucasArts wypuści jeszcze jeden - „Sha[redacted] of [redacted] Empire".



Jest to gra znana wszystkim posiadaczom Nintendo64, ponieważ to ona obok „Super Mario64" i „Turoka" pomagała promować tę interesującą maszynkę. Produkt ten odniósł bardzo duży sukces i zapewne skłoniło to producentów do dokonania konwersji na PC. „SotE" jest bardzo ciekawą zręcznościówką. Jest ona interesującym połączeniem różnych gatunków. Odnajdziemy w nim wiele sekwencji zręcznościowych oraz poziomy doomopodobne. Na przykład level gdzie bronimy swojej bazy na Hoth jest czystą strzelanką. Latasz śmigaczem i rozwalasz imperialne łaziki oraz szturmowców. Natomiast na następnym poziomie zwiedzasz korytarze bazy należącej do Lorda Vadera. Tu z kolei akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Podejrzewam, że nasunęły Ci się drogi czytelniku, pewne skojarzenia z wcześniejszą produkcją LucasArts p.t. „Rebel Assault 1 i 2". „Shadow of the Empire" w pewnym stopniu przypomina ten niegdysiejszy hit. Z jedną małą różnicą. W „RA" cała grafika była prerenderowana, a gracz miał bardzo niewielkie możliwości w manewrowaniu statkiem czy swoim bohaterem. Natomiast w „Cieniu Imperium" cała oprawa wizualna liczona jest w czasie rzeczywistym. Jej poziom był naprawdę zachwycający, jeśli przypomnieć sobie widoki z Nintendo64. A jak to będzie wyglądać na PeCetach? Podejrzewam, że producenci będą chcieli wykorzystać moc jaka drzemie w najnowszych akceleratorach 3D, czyli wniosek jest prosty. **[redacted]**





Jeśli developerzy odpowiednio zadbają o oprawę gry, aby swą jakością mogła dorównać konsolowej, wtedy będziemy mieli murowany hit.

Turok

Platforma: **PC**
Wydawca: **Acclaim**
Producent: **Acclaim**
Premiera: **Gwiazdka**

Jeszcze nie dawno przeżyliśmy szok, widząc znakomitego „Turoka" na Nintendo64. Teraz developerzy postanowili przenieść go na komputery osobiste wykorzystując możliwości akceleratorów graficznych.

Produkcja Acclaimu okazała się wielkim sukcesem komercyjnym tej firmy. Jako pierwsza doomopodobna strzelanka na N64 była po prostu rozchwytywana przez posiadaczy tejże konsoli. I niema się czemu dziwić, oprawa wizualna „TDH" była powalająca. Wszystkie fajerwerki graficzne można było uzyskać dzięki dużej mocy obliczeniowej Nintendo64. Na szczęście jesteśmy teraz świadkami nowej ery. Ery akceleratorów 3D. A to z kolei oznacza możliwość stworzenia takich gier jak „Turok" na PC. Producenci zapowiedzieli, że ich produkt ma wyglądać lepiej niż na macierzystej konsoli. Wymaga to zaimplementowania takich efektów jak filtrowanie, z-buffering, fogging i oczywiście mip-maping. To dzięki tym rozwiązaniom ta gra odniosła taki sukces na N64. A teraz dobra wiadomość dla posiadaczy 3dfx. Z ich karty program wyciśnie wszystko, po prostu możliwości sprzętowe chipów Voodoo będą wykorzystane. Natomiast wszystkie pozostałe dopalacze będzie można wykorzystać za pomocą DirectX. Warto jeszcze wspomnieć coś o samej grze (przecież nie wszyscy posiadają Nintendo64 i sporo osób nie ma pojęcia co ta za jakiś „Turok"). Sama fabuła oczywiście nie jest za bardzo skomplikowana. Przemierzamy krainy Lost Worldu rozwalając różnych kolesi, zwierzaki czy dinozaury. Dzieła zniszczenia dokonujemy oczywiście za pomocą wielu broni: bazooki, łuku czy karabinu i wielu innych. Tak, arsenał w produkcji Acclaimu rzeczywiście jest niezły. Osobiście czekam na „Turoka" z dużą niecierpliwością. Będzie to wielki PeCetowy hit pod warunkiem, że oprawa audio-wizualna będzie na takim poziomie jak na Nintendo64. Ponieważ to ona stanowi główny atut tej prawdopodpbnie znakomitej gierki. Lecz o wszystkim dowiemy się pod koniec tego roku.

Kuba



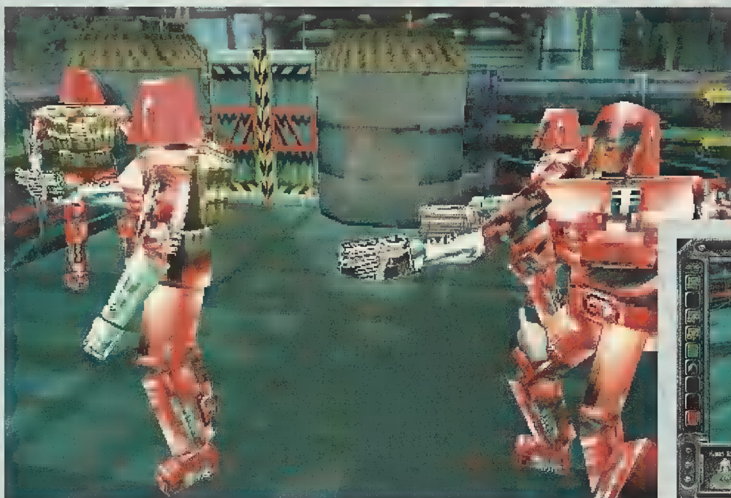
Producenci zapowiedzieli, że ich produkt ma wyglądać lepiej niż na macierzystej konsoli.



Platforma: **PC**
Wydawca: **Blue Byte**
Producent: **Blue Byte**
Premiera: **Listopad**

Incubation







[redacted] z „popełniania" [redacted] dobrych strategii firma [redacted] Byte, po [redacted] kolejny postanowiła dokonać tego niecnego czynu. [redacted] szczęście [redacted] [redacted] - ponieważ jeśli wierzyć zapowiedziom [redacted] oglądając dostępne już materiały [redacted] dojść [redacted] wniosku, że szykuje się kawałek dobrego stuffu.

Dorobiona do gry legenda została ukuta pod wyraźnym wpływem lansowanej, szczególnie przez hollywoodzkie „fabryki snów" (buachachacha! - ten kto wymyślił to określenie był stuprocentowym humorystą) mody na masową histerię w stylu: „muthafu... kosmita zaatakował nasze domostwa, kobiety, starców i dzieci - śmierć mu!". Motyw ten ostatnio coraz częściej stosowany jest również w grach komputerowych, w związku z tym autorzy „Incubation" aby nie być oskarżonymi o bezczelne czerpanie z cudzych wzorców i zabłysnąć oryginalnością, postanowili trochę zakręcić sprawę. Otóż, okazuje się, że w grze to my będziemy właściwie obcymi, najeżdżającymi zamieszkałą już wcześniej planetę. Na początku wszystko odbywa się na zasadzie „pokój-miłość-praworządność", później jednak okazuje się, że ziemianie przyciągnęli ze sobą na planetę zabójczy dla tubylców wirus. Jedyną rozsądną metodą na okiełznanie choroby, okazuje się być eksterminacja przybyszów, którymi kierujesz właśnie Ty. Autorzy gry nie ukrywają, że „Incubation" czerpie wiele z serii „Battle Isle". Podobnie jak w owej rozgrywka będzie opierała się na podziale (punks not death!) turowym, za to pole rozgrywki zaprojektowano nie na heksach, a na... czworobokach! Według słów Wolfganga Walka (managera projektu „Incubation") gra będzie zawierała więcej elementów taktyki niż strategii. Program będzie posiadał również kilka elementów z gier roleplaying. Najbardziej charakterystycznymi będą: klasyfikowanie jednostek i nadawanie im zmiennych cech psycho-fizycznych, co ma wpłynąć na większe przywiązanie i utożsamianie się gracza z tłukącymi się za życie ziemian „chłopcami". Podobnie jak w „UFO", do drużyny będzie można zrekrutować żółtodzioba, z którego wyrośnie po jakimś czasie Rocky Balboa lub jemu podobny herkulesik. Jak obiecuje Wolfgang, „Incubation" będzie zawierała mnóstwo rodzajów broni: od tych najprostszych po najbardziej skomplikowane, których działanie jest tak samo efektowne jak i efektywne. Autorzy gry obiecują także niezwykle przyjazny w obsłudze, intuicyjny interface użytkownika. „Incubation" będzie również wyposażona w tryb multiplayer - i całe szczęście bo mimo tego, że obiecywany jest wysoki poziom AI wolimy nie narażać się na tak „inteligentnego" przeciwnika jakim jest komputer. Równie dobrze jak zawartość merytoryczna zapowiada się grafika: animacje 3D w czasie rzeczywistym (tryb SVGA i 16 bitowy kolor), sekwencje o jakości filmu, również liczone w czasie rzeczywistym, duża ilość renderingu - to podstawowe parametry techniczne „Incubation'a". Chyba każdy już domyśla się jak to wpłynie na wymagania sprzętowe, którymi są (w postaci minimalnej): P90, 16MB RAM, 2MB na karcie graficznej i 50MB miejsca na twardym. Oczywiście najlepiej by było gdybyś odpalił „Incubation'a" na P166 z 32MB RAM oraz jakąś dopałką 3Dfx. No cóż, miejmy nadzieję, że obietnice zostaną spełnione gra będzie po ukazaniu się dokładnie tak, jak w zapowiedziach, a stratedzy nie będą mieli na co narzekać....

Suicide&Jagd52

Według słów Wolfganga Walka (managera projektu „Incubation") gra będzie zawierała więcej elementów taktyki niż strategii.

Platforma: **PSX**
Wydawca: **SCEE**
Producent: **Psygnosis**
Premiera: **Październik**

Formuła One '97

Rok temu [redacted] półki sklepowe zawi-[redacted] „Formula One". Natychmiast stała się najlepiej sprzedającą [redacted] [redacted] PlayStation. Teraz Psygnosis postanowił wypuścić jej nową wersję oznaczoną cyferką 97.

Obecnie prace nad grą są już prawie na ukończeniu. Producentom pozostało jeszcze zakupić licencję na rok 1997 i produkt będzie mógł ujrzeć światło dzienne. Jak by się zastanowić, bardzo łatwo jest dojść przyczyny, dzięki której „Formuła One" odniosła tak oszałamiający sukces. Znakomita muzyka wykonana przez takich mistrzów, jak Joe Satriani i Steve Vai zagrzewała nas do boju. Świetna grafika i zawodowy komentator po prostu przykuwały do fotela wielkimi gwoździami. Miejmy nadzieję, że autorzy zadbają o to, aby cały poziom techniczny produktu był jeszcze lepszy. Baa! Jest na to wielka szansa. Jeśli nie wierzycie w to, przeczytajcie o nowościach jakie zaimplementują developerzy w wersji na rok 1997. Obiecują oni m.in., że gra będzie pracować w wysokiej rozdzielczości (po stokroć yes! Wyobraźcie sobie! To pierwsze wyścigi na PlayStation, które mają mieć hi-res), przy dwudziestu pięciu fps. Wprowadzą także split-screen mode. Teraz będzie można chwycić kumpla za fraki i posadzić go przy drugim padzie. Stworzono całkowicie nowy design. Menu i wszystkie opcje będą wyglądały inaczej, zostały zaprojektowane z większym rozmachem (zresztą zobaczycie sami). Zwiększono także stopień realizmu - jest on teraz niezwykle wysoki. Koniec ze ścinaniem zakrętów po trawie czy bezkarnym wjeżdżaniem w tyłek przeciwnika! A swoją drogą jestem ciekaw, kto napisze muzykę do „Formula One 97". Za to wiadomo, że komentatorem pozostanie Murray Walker. Jednak nie tylko on będzie wydzierał się do mikrofonu - pomoże mu w tym także Martin Brundle. Jedno jest pewne. Nie mogę się już doczekać, „Formula One 97" to niewątpliwie megahit, który przebije swój pierwowzór. [redacted]

Wyobraźcie sobie! [redacted] pierwsze wyścigi [redacted] PlayStation, które mają mieć hi-res), przy [redacted] pięciu fps.





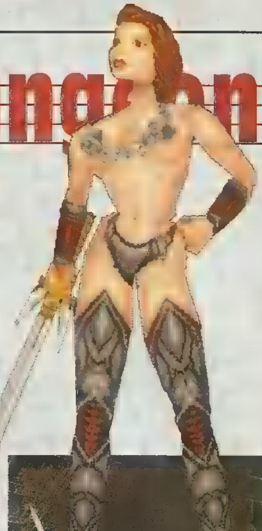


Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Core Design**
Premiera: **Listopad**

Deathtrap Dungeon

[redacted] jest nową produkcją fir-[redacted] Eidos, opartą [redacted] engine 3D. Ideę „Deathtrap Dungeon" oparto [redacted] sprzedającej się w milionach egzemplarzy książce Fighting Fantasy, [redacted] Livingstone'a. Motywem przewodnim gry, jest włóczenie się [redacted] dungeonach, gdzie (jak to w dungeonach) natykasz się [redacted] przeróżne typowo rolplejowe monstra (orki, zombie, [redacted] i tym podob-[redacted] świństwa), które trzeba wysyłać [redacted] Krainy Wiecznych Łowów, pułapki, które należy omijać [redacted] kopy przeróżnych łatwiejszych, bądź też trudniejszych [redacted] rozwiązania zagadek.









Autorzy „Deathtrap Dungeon", podczas popełniania swego dzieła trzymali się dwóch, zasadniczych wytycznych: maksimum zabawy oraz możliwie najprostszy w obsłudze interface. Dzięki temu, że założenia te wdrożono w tzw. procesie twórczym, powstała naprawdę czadowa gierka! Bardzo szybka akcja, niesamowita dynamika walki, powodują, że w „Deathtrap Dungeon" gra się z zapartym tchem... Gra posiada również kwasową graficzkę (nie jest to chyba zbyt dziwne, biorąc pod uwagę fakt, że produkt ten wychodzi w barwach Eidos'u), której głównym atutem jest „inteligenta kamera", poruszająca się tak, by ukazywać toczącą się akcję, z możliwe najatrakcyjniejszych ujęć. Podczas rozgrywki natkniemy się również na takie sprawy, jak: dynamiczne oświetlenie, gotycki, mroczny klimat lochów w których toczy się akcja (bardzo dobre tekstury) oraz dźwięk 3D. Równie atrakcyjnie, prezentuje się wspomniany już wcześniej interface użytkownika. Stylizacja na rolplejowe klimaty, intuicyjne wyszukiwanie opcji powodują, że nie tylko wygląda on estetycznie, ale również spełnia podstawowe zadanie interface użytkownika - nie przeszkadza podczas grania (jak to często bywa w grach tego typu)! Proces tworzenia „Deathtrap Dungeon" wspomagał Jamie Thompson (związany w przeszłości z Game Workshop oraz magazynem White Dwarf), który zajmował się m.in. wymyślaniem do gry różnego rodzaju łamigłówek. Podsumowując: świetna, szybka grafika 3D, w sumie 100 leveli do przejścia, zaimplementowana możliwość rozgrywek sieciowych, 55 rodzajów potworów, dynamiczna walka, support akceleratorów 3D - gra posiada wszystko, to co powinien posiadać każdy nowoczesny produkt. Miejmy nadzieję, że jej pełna wersja, nie zawiedzie napalonych już teraz na małe rzeźbienie recenzentów, a także oczekujących jej z zapartym tchem rzeszy giercmanów... ***Suicide&Jagd52***

Szykuje się bardzo przyjemna nawalanka, osadzona w świecie fantasy. Jeśli wszystko zostanie wykonane zgodnie z założeniami, będzie to niewątpliwie produkt wyrywający z butów...





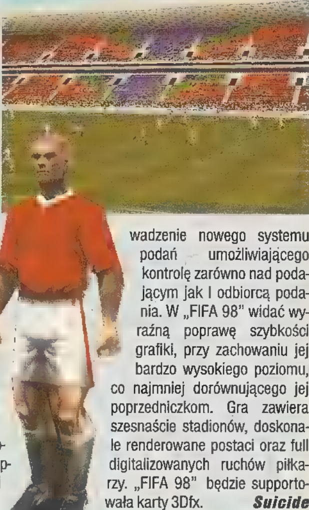
Platforma:	**PC**
Wydawca:	**EA**
Producent:	**EA Sports**
Premiera:	**1997/98**

FIFA 98

Należało się raczej domyślać, że [redacted] FIFA nie [redacted] również [redacted] roku [redacted] chwili spokoju. Je-[redacted] nie zdążyliśmy nacieszyć się wersją tegoroczną, [redacted] szefostwo tej firmy, już teraz zaplanowało wydanie wersji [redacted] rok następny: „FIFA 98: [redacted] Cup".



Jak zwykle, należy spodziewać się, że będzie to hit. FIFA zawsze przywalała swoich rywali, dzięki wspaniale wyglądającej grafice oraz przeprowadzonej z niesamowitym rozmachem, kampanii reklamowej. W wersji na rok następny autorzy programu chcą głównie położyć nacisk, na ułatwienia w kierowaniu taktyką zawodników grających w polu (duża różnorodność ustawień). W nowej wersji, rozgrywki będą obejmowały nie tylko finały, ale również wszystkie mecze kwalifikacyjne. Oznacza to, że naszym przeciwnikiem może być reprezentacja któregoś ze 172 krajów! Autorzy nowej FIFA twierdzą również, że znacznie wzrosną umiejętności komputerowych piłkarzy, poprzez potrojenie zasobów dostępnych zagrań, dodanie całej serii nowych zwodów, oraz wprowadzenie nowego systemu podań umożliwiającego kontrolę zarówno nad podającym jak I odbiorcą podania. W „FIFA 98" widać wyraźną poprawę szybkości grafiki, przy zachowaniu jej bardzo wysokiego poziomu, co najmniej dorównującego jej poprzedniczkom. Gra zawiera szesnaście stadionów, doskonale renderowane postaci oraz full digitalizowanych ruchów piłkarzy. „FIFA 98" będzie supportowała karty 3Dfx.



Suicide

Zważywszy na takie sprawy jak: wydawca gry, jakość jej poprzedniczek, można oczekiwać prawdziwego hitu...



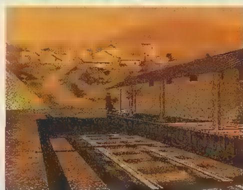
Platforma: **PC**
Wydawca: **Sierra**
Producent: **Sierra**
Premiera: **Lato 98**

Gabriel Knight 3

Perypetie młodego pisarza, Gabriel Knighta, zyskały już sobie prawdziwe rzesze zwolenników. Nic więc dziwnego, że Sierra wydaje kolejny sequel, nie pozwalając umrzeć jednej ze swych najlepszych przygodówkowych serii.



Podobno e-mail od fana domagającego się części trzeciej przygód Gabriela przyszedł do jego twórców, już po czterech dniach od wydania „Gabriel Knight 2: The Beast Whithin". Cóż, wcale się nie dziwię, gdyż zawsze byłem wielbicielem przygód tego młodego pisarza. Dla przypomnienia – pierwsza część serii – „Sins of The Fathers" ukazała się w 1993 roku i od razu wstrząsnęła światem gier „adventure", wprowadzając po raz pierwszy realną i prawdziwie „dorosłą" fabułę. Po dziś dzień pamiętam, jak późno w nocy włóczyłem się uliczkami Nowego Orleanu, by w towarzystwie znakomitej „wiktoriańskiej" grafiki rozwiązać zagadkę odradzającego się kultu voodoo i przeszłości Gabriela. Z kolei druga część w pełni wykorzystała już możliwości oferowane przez nośnik CD. Wprowadzono całą masę mistrzowskich wstawek filmowych, znakomicie budujących atmosferę grozy, gdy rozwiązywaliśmy tajemnicę ukrytą w mrokach historycznej Bawarii. Co więc twórcy oferują nam tym razem???





Ano coś, czego jeszcze w przygodówkach nie było, a mianowicie inżyn grafiki 3D o nazwie „G-engine". Nasz agent 006 doniósł, że pod tym kryptonimem kryje się prawdopodobnie przyszłość gier „adventure". Sierra próbuje w ten sposób stworzyć hybrydę tradycyjnego widoku przygodówek trzeciej osoby, z grą typu first-perspective. W praktyce będzie to wyglądało mniej więcej tak, że poruszając naszym bohaterem będzie można jednocześnie dowolnie ustawić kamerę w wybranym przez siebie punkcie pomieszczenia. Według autorów granie ma dzięki temu przypominać bardziej zabawę w reżysera filmowego. Na przykład podczas scenki dialogowej, będzie można ustawiać kamerę pod najdziwniejszymi kątami, dokonywać zbliżeń czy najazdów. Prawdę mówiąc wygląda to dość ciekawie - zobaczymy, jak będzie w rzeczywistości. Grafika wszystkich lokacji będzie pre-renderowana, z olbrzymią ilością szczegółów, dzięki czemu, do złudzenia przypominać ma świat rzeczywisty. Wszystkie lokacje powstają na podstawie rzeczywistych miasteczek i wiosek położonych gdzieś w Europie (autorzy nie chcą na razie zdradzić gdzie). Nie wiadomo też, kto zagra rolę Gabriela. Być może będzie to ten sam aktor z części drugiej, jednak, jak zapewniają autorzy, tym razem scenki filmowe będą już stanowiły jedynie margines całej opowieści. Warstwą treściową gry tradycyjnie zajmie się Jane Jensen – twórczyni postaci Gabriela i autorka jego wszystkich dotychczasowych przygód. Na razie o samej fabule wiadomo niewiele. Pewnego dnia nasz bohater zostaje zaproszony do posesji pewnego księcia, wywodzącego się ze starego arystokratycznego rodu. Przybywając tam okazuje się, że powody zaproszenia nie były tak całkiem towarzyskie. Gabriel będzie musiał zająć się ochroną jedynego syna księcia. Jednak jeszcze tej samej nocy dziecko zostaje porwane. Nasz bohater będzie więc musiał rozwikłać zagadkę tajemniczego zniknięcia, jak również (i tu do akcji wkracza jego pomocnica – Grace) poznać tajemniczą przeszłość małego miasteczka. Niestety, aby zagrać w całość poczekać trzeba będzie jeszcze minimum rok, bo planowany termin wydania to lato 1998. Z dostarczonych nam materiałów prasowych wynika (jak zawsze), że jest na co ostrzyć ząbki. Na razie mamy dla Was świeżutkie screeny i kilka szkiców, a wszystkim mającym dostęp do Internetu polecam oficjalną stronę /www.sierra.com/titles/gk3/ – jest naprawdę znakomicie zrobiona.

Piotres



Każda część Gabriel Knighta wprowadzała do gatunku coś nowego. Tym razem będzie to nowatorski engine 3D, który podobno ma zrewolucjonizować rynek przygodówek.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Telstar**
Producent: **M. Shevet**
Premiera: **Październik**

Dementia



Czy nie wkurzają Was już klasy-[redacted] przygodówki? Ciągłe [redacted] tajemniczych lądach, rozwiązy-[redacted] tajemniczych zagadek, śledzenie [redacted] psychopatów, otwieranie drzwi bananem, kupowanie pralki [redacted] inne fantastyczne, logi-[redacted] i jakże zajmujące sprawy - to już chyba [redacted] się przejadło! Do takiego [redacted] również chłopcy z Makh-Shevet.

Gra „Dementia" ma być czymś wyjątkowym spośród wszystkich advenczerów. Większość zagadek będzie opierała się na fizyce i mechanice, oczywiście nie na uniwersyteckim poziomie (po co zawężać sobie grono odbiorców :-). Ciekawe jest również to, że do rozwiązywania napotykanych zagadek, trzeba będzie często użyć ociupinę niekonwencjonalnego, aczkolwiek opartego na logice myślenia! Świat „Demencji" rządzi się swoimi własnymi regułami, które są praktycznie pod każdym względem zaprzeczeniem tych ogólnie przyjętych. Trzeba bardzo uważać, gdyż to co wydaje się racjonalne, może okazać się irracjonalnym, a to co na początku uznamy za głupotę staje się kluczem do rozwiązania problemu.

Cała gra jest podzielona na dziesięć światów przepełnionych szaradami i występującymi w nich postaciami, które należy rozwiązać by dobić do szczęśliwego końca. Aby nieco uatrakcyjnić rozgrywkę autorzy gry postanowili umieścić w niej obok masy zagadek logicznych i zadań strategicznych parę elementów zręcznościowych czyli krótko mówiąc - 3 w 1 (cokolwiek miałoby to znaczyć i jakkolwiek głupio to brzmi). „Dementia" charakteryzuje się wysokiej jakości grafiką 3D, która umożliwia swobodne poruszanie się po wykreowanym świecie. Autorzy obiecują również nieliniowy i zaskakujący scenariusz. Ufff!!! Już teraz jesteśmy napaleni na nieźle zapowiadającą się całość. Trzeba przyznać, że chłopaki ze Makh-Shevet grają trochę ryzykownie, próbując wypuścić na rynek produkt aż tak ambitny. Idea jest na prawdę niebanalna i miejmy nadzieję, że devoloperzy nie ulegną presji swojego wydawcy, któremu zapewne będzie zależało na dużych zyskach ze sprzedaży, co oczywiście zawsze pociąga za sobą obniżenie poziomu merytorycznego rzucanej na rynek gry. Ze swojej strony możemy powiedzieć o „Dementia" tylko jedno: na podstawie tego co widzieliśmy możemy stwierdzić, że szykuje się na prawdę bombowy stuff z gatunku adventure! ***Suicide&Jagd52***

„Dementia" charakteryzuje się wysokiej jakości grafiką 3D, która umożliwia swobodne poruszanie się po wykreowanym świecie.





Platforma: **PSX, PC**
Wydawca: **SCEE**
Producent: **Psygnosis**
Premiera: **Gwiazdka**

G-Police

Psygnosis, to bez wątpienia jedna z najlepszych firm developerskich. Na Gwiazdkę przygotowuje wiele programów, które mają szansę stać się wielkimi hitami. Jednym z nich jest rewelacyjnie zapowiadająca się gra „G-Police".

Sam temat produkcji Psygnosis zapowiada grę co najmniej niesztampową. Akcję osadzili autorzy w świecie przyszłości. Przenoszą nas do roku 2097, w świat rodem z Blade Runnera. Na Ziemi kończą się surowce mineralne, a zapotrzebowanie na nie rośnie w zastraszającym tempie. Dochodzi do sytuacji, w której wielkie korporacje zaczynają toczyć wojny o bogactwa naturalne. Aby uspokoić wrogie syndykaty, utworzono specjalny oddział policji zwany G-Police. Twoim zadaniem, jako jednego z członków tej brygady, będzie oczyszczanie ulic z korporacyjnych bandziorów. Do tego celu zostanie przydzielony Ci dobrze uzbrojony helikopter. Czujecie jak się to zapowiada? Rewela. Dodam, że graczowi pozostawiono wielką swobodę ruchu. Bez żadnych ograniczeń latasz między budynkami w wygenerowanym mieście. Już zaraz po włożeniu kompaktu do czytnika atakuje nas, znakomicie wyrenderowana, sekwencja FMV. Gdy wprowadzi Cię w mroczny cyberpunkowy klimat, pozostaje Ci tylko zasiąść za sterami. Dla potrzeb gry stworzono nowy engine. Musi on być bardzo mocny, aby mógł obsłużyć bardzo zaawansowane trójwymiarowe środowisko (miasto). Myślę, że autorzy w tej kwestii nikogo nie zawiodą. Obiecują ultrapłynną animację na PlayStation i PC z akceleratorem graficznym. Podczas tworzenia gry powstał pewien problem. Jeśli gracz ma mieć dużą swobodę ruchów, to w jaki sposób nie pozwolić mu na wylot z miasta? Dlatego powstały wielkie kopuły ograniczające miasto. Poza ich obszar kierujący helikopterem nie może wylecieć. Reasumując. Już niedługo czeka nas mnóstwo strzelania osadzonego w cyberpunkowym klimacie. Połączone ze znakomitym designem i świetną oprawą audio-wizualną, tworzy obraz jednej z najbardziej oczekiwanych gier. Przynajmniej ja nie mogę się doczekać „G-Police".

Kuba

Już niedługo czeka nas mnóstwo strzelania osadzonego w cyberpunkowym klimacie.



recenzje

Ta strona tradycyjnie już otwiera najważniejszy dział w naszym piśmie, a mianowicie blok recenzji. W tym miesiącu zafundowaliśmy Wam koktajl składający się z kilku najnowszych produkcji, jak i tych nieco starszych, co jest niestety konsekwencją sezonu ogórkowego. Ten jednak mamy już za sobą, a przed nami wysyp nowych, wspaniałych i coraz doskonalszych gier. Uprzedzając te radosne dla każdego gracza wydarzenia postanowiliśmy zawczasu przeprowadzić drobną korektę ocen, po to, aby te nowe i wciąż bardziej doskonałe gry, które jeszcze przed nami, zmieściły się w skali do 100%.

[redacted] *Suchocki*

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy, ale to nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. W każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach 65–85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible]

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible]

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe [illegible]

51–69% NIEZŁA
[illegible]

70–75% DOBRA
[illegible]

76–85% BARDZO DOBRA
[illegible]

85–90% ŚWIETNA
[illegible]

91–100% REWELACJA!
[illegible]

Wyróżnienia Redakcji



X-COM: APOCALYPSE PC — 90



EXTREME ASSAULT PC — 91



COMANCHE 3 PC — 90



GUTS 'N' GARTERS PC — 82



V-RALLY PSX — 91



MARIO KART 64 N64 — 92

PISZĄ DLA WAS

[redacted] (Agnieszka Prokopiuk) – lubi gry RPG, strategiczne, przygodowe. Wcześniej prowadziła kącik filmowy.

[redacted] (Leszek Krowicki) – najwyższy człowiek w redakcji (196 cm), ale nad koszykówkę przedkłada porządną strategię i programy ekonomiczne lub logiczne.

[redacted] (Piotr Stasiak) – Pasjonują go zarówno strategie, symulacje, przygodówki jak również zręcznościówki i wyścigi samochodowe Jego artykuły publikowano m.in. w PC Gamer Po Polsku, Sukces, Wprost.

[redacted] (Karol Klepacz) – weteran zarówno wiekiem jak i stażem. Współpracował niemal ze wszystkimi pismami branżowymi w Polsce. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.

Patrycja (Patrycja Wardzała) – Pasjonatka gier przygodowych. Od samego początku związana z naszą redakcją. Debiutowała w legendarnym już Computer Studio.

Zdanek (Krzysztof Zdanowicz) – prawdziwy fanatyk mordobić wszelkiej maści. Zdobywca pierwszego miejsca w Tekken 2 na jesiennej edycji Gambleriady '96.

[redacted] (Jakub Głuszkiewicz) – miłośnik PlayStation. Fanatyk gier wszelkiej maści. Współpracuje z redakcją polskiej edycji PlayStation Magazyn, do tego pogrywa na... perkusji.

Slaughter (Tycjan Bielecki) – nowa twarz. Młody dobrze zapowiadający się recenzent gier.



Umeblowanie i wyposażenie wnętrz [illegible] [illegible] różnorodnością, szkoda tylko, że w wannie nie kąpie się jakaś sympatyczna lokatorka.

X-COM: Apocaly

Kolejne, trzecie już spotkanie z organizacją X-COM, nosi tytuł „Apocalypse", czyli ni mniej, ni więcej, tylko Apokalipsa.

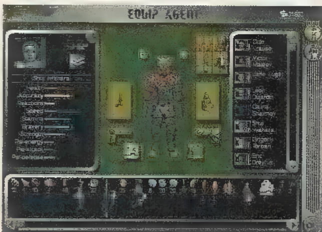
Siły specjalne X-COM zostały powołane w 1998 roku, specjalnie do walki z najeźdźcami z kosmosu w słynnej „UFO: Enemy Unknown". Gracz, który zdołał ukończyć tę grę, nabierał przekonania, że zdołał ostatecznie pokonać kosmitów. Jednak nic z tego, w tzw. sequelu tej gry, noszącym tytuł „X-COM: Terror From The Deep" okazało się, że Obcy zdołali przetrwać na dnie Oceanu i pewnego pięknego dnia w roku 2040 znowu wyleźli, by podbić Ziemię. I co? I znowu biedny gracz stał się ostatnią ostoją Ludzkości! Stawał na czele X-COM-u i tłukł parszywych Obcych. I na co się to wszystko zdało? Jak się okazuje – na niewiele. Zwycięstwo ludzkości nad Obcymi okazało się typowym pyrrusowym zwycięstwem... Ale o tym dowiadujemy się dopiero w „Apokalipsie".

Starzy weterani X-COM-u na pewno ze zdziwieniem przetrą oczy, gdy zobaczą co pozostało z bronionej z takim poświęceniem planety w roku 2084. Cała ludzkość planety zgromadziła się w jednym olbrzymim mieście Mega-Primus. Gdzie się podziała reszta ludzkości? Podobno dzięki zdobyczom technologicznym z „Terror From The Deep" rozleciała się po różnych planetach Galaktyki. A na spustoszonej Ziemi pozostało wielkie miasto Mega-Primus, choć tak Bogiem, a prawdą, to jego powierzchnia jest chyba mniejsza od Ursynowa. Również takie mogą być efekty stoczenia zwycięskiej wojny.

Gdybyż chociaż ta ostatnia enklawa była wolna od Obcych. Nic z tego, namolni kosmici widać niezbyt sobie wzięli do serca baty, jakie Dzielny Gracz, Zbawca Ludzkości, sprawił im już dwukrotnie. Nawet do tego ostatniego bastionu wdzierają się coraz obficiej, siły policyjne nie dają sobie z nimi rady (bo ostatecznie powołane zostały do utrzymywania porządku w mieście, a nie do toczenia wojen międzyplanetarnych). A więc biedny gracz po raz kolejny musi wziąć na siebie ciężar wykończenia Obcych i obrony resztek Ludzkości.

INFO

Wydawca:	MicroProse
Producent:	Mythos Games
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX4 SVGA, 8MB RAM, 4xCD-ROM, SB/GUS



Tu widać tylko część dostępnego w grze wyposażenia bojowego agenta X-COM-u.

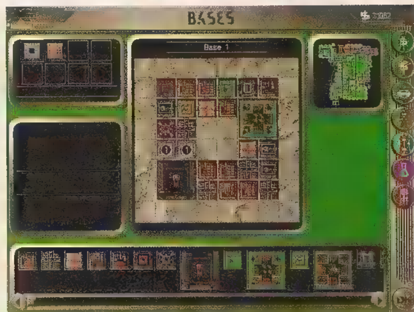


Alarm! Alarm! Wsadzaj komandosów do pojazdów i ruszaj do walki z Obcymi. Tylko przedtem sprawdź, czy agenci są uzbrojeni.

Nie przesadzajmy jednak, jak znam graczy, to wcale nie będą płakać z tego powodu, że znów cała odpowiedzialność spada na nich. Gracze to bowiem takie istoty, które jakoś dziwnie lubią podejmować takie wyzwania. A w dodatku każdy, komu się podobały poprzednie dwie części, będzie musiał przyznać, że część trzecia sagi X-COM-u bije tamte dwie na głowę – chyba pod każdym względem. To już nie jest zwykły sequel, oferujący nowe misje i scenerie do starej gry. To naprawdę nowa, od swych poprzedniczek o wiele lep-



[góra] Mega-Primus to [redacted] Eleganckie, [redacted] biurowce, [redacted] slumsu.



[góra] [redacted] po [redacted] wyglądać Twoja baza.
[redacted] dymna [redacted]

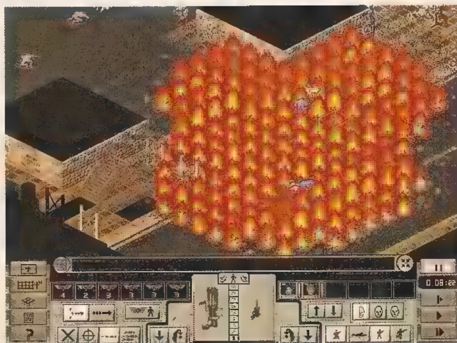


[redacted] wykresie [redacted] sprawdzić, które [redacted] organizacji [redacted] najbardziej zinfil-[redacted] Obcych. [redacted] inspekcję budynków i [redacted] zaatakować [redacted] potwory.

pse

sza, ładniejsza i ciekawsza gra. Ci, którzy przeczytali wstęp, z pewnością wyrażą zaraz powątpiewanie – jakże to, tamte gry toczyły się w skali całej planety, a ta tylko w skali miasta – nie ma mocnych, strategia musiała tu stracić na głębi. Nic jednak podobnego. Tam mieliśmy do czynienia z rządami różnych państw, tu mamy do czynienia z najróżniejszymi organizacjami – począwszy od rządu (choć właściwiej byłoby go nazywać zarządem), policji, różnych korporacji, organizacji przestępczych, aż po specyficzną sektę Kultu Syriusza, która sprzyja Obcym jak może, a wobec nas pała wrogością. I każda z tych organizacji (włącznie z rządem) może być infiltrowana przez Obcych, a w dodatku nie mogą się one zdecydować, czy bardziej nie lubią samych Obcych, czy też tego, że nasze akcje porządkowe uszkadzają posiadane przez nie budynki. Jak więc widać, komplikacje natury politycznej są tu nie mniejsze niż w poprzednich dwóch grach.

Jeśli chodzi o walkę militarną, to odbywa się tu ona na co najmniej trzech odmiennych poziomach. Walczyć możemy więc na poziomie miasta, chociażby atakując pojawiające się znienacka UFO. Ale to nie wszystko, bo możemy (a prawdę powiedziawszy, powinniśmy) atakować również pojazdy wrogich nam organizacji, w pierwszym rzędzie pojazdy Kultu Syriusza. A jeśli poczujemy się wystarczająco silni, to jeszcze możemy atakować poszczególne budynki, zmiatając je wręcz z powierzchni Ziemi. Oczywiście nie są to działania jednostronne, bo my także możemy zostać zaatakowani na różne sposoby, a w dodatku czasami wrogowie atakują naszych sprzymierzeńców i wtedy zwykła przyzwoitość (oraz dobrze rozumiany interes własny) nakazywałaby przyjść sojusznikom z pomocą. Najistotniejszym wyróżnikiem walk toczonych na poziomie miasta jest to, że odbywają się one w czasie rzeczywistym, tak że powinny się spodobać nawet zwolennikom „Command & Conquer".



Takie [redacted] płomieni wygląda efektownie, [redacted] wła-[redacted] nie będą chyba [redacted]

Drugim, chyba najważniejszym poziomem walk, są wnętrza budynków. Tu mamy do wyboru walkę w systemie turowym, czyli mniej więcej taką, jak w obu poprzedniczkach, oraz nową, rewelacyjną opcję walki w czasie rzeczywistym! Zwolenników tradycyjnych gier strategicznych, przywiązanych do rozgrywki w turach, pragnę od razu uspokoić – walka w czasie rzeczywistym zrealizowana tak, jak to zrobiono w „Apokalipsie", naprawdę w niczym nie ustępuje głębią taktyki, możliwością kontroli nad poszczególnymi żołnierzami ani mnogością opcji rozgrywce tradycyjnej. W tej grze opcja walk w czasie rzeczywistym ma służyć jedynie UŁATWIENIU rozgrywki taktycznej, jej wzbogaceniu, uatrakcyjnieniu oraz nadaniu grze większej płynności. Choć łatwo ulec pokusie pozwolenia, by walka w czasie rzeczywistym toczyła się praktycznie sama (istnieje taka możliwość) to zapewniam, że znacznie lepsze efekty uzyskuje się drobiazgowo ingerując we wszelkie poczynania naszych żołnierzy. A możliwości naszej ingerencji są niebagatelne! Możemy np. ustalić w jakim szyku będą się posuwać nasze oddziały. Możemy ustalić, czy napotkawszy wroga będą starały się strzelać celnie, ale z mniejszą częstotliwością (oszczędzając przy tym amunicję i powodując mniejsze zniszczenia budynku), czy tylko z grubsza celując, czy wręcz będą strzelać, gdy tylko wróg pojawi się w polu widzenia. Co więcej, możemy ustalić, czy konkretni żołnierze będą się czołgać, iść normalnie czy biec oraz to, czy posuwając się naprzód będą to robić w sposób ostroż-


UFO lubią atakować zespołowo

ny (kryjąc się za wszelkimi możliwymi osłonami), normalny, czy też agresywny. Panujemy też w pełni nad tym, z jakiej posiadanej przy sobie broni będzie korzystać każdy z żołnierzy, a nawet możemy wymusić na nim, by strzelał do wyznaczonego przez nas przeciwnika, a nie do tego, którego on uzna za ważniejszy cel. Jeśli żołnierz niesie ze sobą granaty czy miny, to możemy również ustalić z jaką zwłoką taki granat czy mina wybuchnie i rzucić go w wyznaczone miejsce lub upuścić na ziemię i szybko uciec. Jak widać możliwości kontroli nad żołnierzami są niebagatelne, a w dodatku grając w czasie rzeczywistym mamy okazję skorzystać ze Sztucznej Inteligencji żołnierzy. Naprawdę przyjemnie spojrzeć, jak w wypadku zaatakowania przez wroga nasi komandosi kryją się za wszelkimi możliwymi osłonami, chowają do bocznych pokojów itd. A przy tym potrafią samodzielnie odnaleźć drogę do wyznaczonego przez nas punktu. Mnogość wymienionych przeze mnie opcji sterowania żołnierzami podczas walki w czasie rzeczywistym może jednak spowodować panikę wśród graczy przyzwyczajonych do rozgrywki w turach. Bo co z tego, że mamy takie możliwości konfiguracyjne, jeśli podczas toczącej się walki nie będzie czasu by z nich skorzystać. Otóż nic bardziej mylnego! Czasu jest dosyć nawet na najbardziej skomplikowane operacje, a to dzięki temu, że twórcy gry nie zapomnieli o umieszczeniu w interfejsie regulatora prędkości rozgrywki. Walkę, tak jak i całą rozgrywkę, możemy toczyć w trzech odmiennych tempach, albo też po prostu ją spauzować, mając jednak podczas pauzy możliwość wydawania rozkazów żołnierzom. Tym sposobem, nawet podczas walki w czasie rzeczywistym mamy dość czasu na spokojne przemyślenie dalszych posunięć, przeanalizowanie sytuacji w różnych punktach pola walki, wyznaczenie nowych celów itd. Jak widać z powyższego, istnienie opcji gry w turach jest tu zupełnie zbędne i ze strony autorów stanowi jedynie ukłon w stronę najbardziej nieprzejednanych konserwatystów. A trzeci poziom walk militarnych? No cóż, nie ma co kryć, jeśli się dobrze postaramy, to w tej części sagi X-COM-u nareszcie będziemy mieli szansę odwiedzić Obcych w ich świecie! To oczywiście wymaga cierpliwości, usilnych badań, wyprodukowania odpowiedniego sprzętu no i zaangażowania niezbędnych środków finansowych, ale w końcu będziemy mieli szansę odpłacić tym obrzydliwcom pięknym za nadobne i przenieść wojnę do ich własnego świata! Jak właśnie wspomniałem, niebagatelnym elementem toczonej rozgrywki strategicznej jest prowadzenie prac badawczych oraz działalności produkcyjnej. To jednak chyba nic nowego dla weteranów X-COM-u. Jako że jednak nie wszyscy znają poprzednie części gry, godzi się wspomnieć, że po zwycięskich walkach z Obcymi możemy (a nawet powinniśmy) pozbierać z pobojowiska ich zwłoki oraz elementy wyposażenia, a następnie poddać je intensywnej działalności badawczej. To pozwoli nam lepiej poznać ich biologię i technikę, a następnie opracować nowe, skuteczniejsze bronie oraz pojazdy mogące przekroczyć Bramy Międzywymiarowe i wkroczyć do świata Obcych. Nowe technologie stanowią przy tym nie tylko uzupełnienie naszego arsenału, ale pozwalają również na sprzedaż nadwyżek produkcyjnych i tym sposobem w późniejszych etapach mogą całkiem nieźle wzbogacić nasze zasoby gotówkowe.



Bogactwo przedstawionego nam w grze ekwipunku może przyprawić o zawrót głowy. Już na wstępie oferuje się nam do zakupu po kilka rodzajów granatów i min, kilka rodzajów pistoletów i strzelb, a do niektórych z nich po kilka rodzajów amunicji. Jest w czym wybierać! A przecież z ekwipunku osobistego komandosów mamy jeszcze pakiety medyczne i kilka rodzajów pancerzy. Później, w miarę postępów w grze, przedstawiana nam oferta będzie stopniowo rozszerzana i w dodatku sami zaczniemy zdobywać i produkować całkiem nowe typy uzbrojenia. Podobnie ma się sprawa z pojazdami i ich uzbrojeniem. Takie bogactwo wyposażenia powoduje, że gra nieprędko się znudzi, bo po prostu nie sposób jest w pojedynczej rozgrywce wypróbować wszystkie dostępne kombinacje.

Grafika gry może i nie jest rewelacyjna, ale uważam, że jak na grę strategiczną, jest co najmniej bardzo dobra. Najważniejsze wszak jest to, że podczas walki ani trochę nie myśli się o grafice. Jedyne czego mi tu naprawdę brakuje od strony graficznej, to możliwości zmiany kąta ustawienia kamery i powiększenia określonych fragmentów pola walki. Ale trudno to uznać za niedoróbkę ze strony autorów gry, jest to raczej niespełnienie moich zbyt wygórowanych pragnień. Warstwa dźwiękowa nie szokuje bogactwem, ale potrafi dobrze wprowadzić w pełną napięcia atmosferę mrocznych zakamarków, z których w każdym momencie może wyskoczyć zębaty potwór.

Interfejs obsługi jest naprawdę bardzo dobry, choć z drugiej strony na tyle skomplikowany, że jego dobre opanowanie wymaga jednak odrobiny treningu. Po prostu, gra jest szalenie złożona, więc choć autorzy naprawdę stawali na głowie, by ułatwić jej obsługę, to początkowo łatwo jest się pogubić w mnogości opcji, ekranów pomocniczych, widoków i zestawień. Dlatego wszystkim, nawet tym doświadczonym w poprzednich częściach sagi X-COM, zalecam skorzystanie z krótkiego wprowadzenia do gry, zawartego w podręczniku obsługi. Potem życie będzie naprawdę łatwiejsze.

Z tego, co dotychczas napisałem, można zapewne odnieść wrażenie, że nie mam do gry żadnych zastrzeżeń i bezkrytycznie się nią zachwycam. Ależ mam zastrzeżenia, choć zdaję sobie sprawę, że wobec ogromu jej zalet będą one wyglądały wręcz śmiesznie.

Po pierwsze, bardzo mi się w niej nie podoba moment, kiedy moje oddziały wkraczają do akcji. Zastosowano tu technikę standardową dla gier strategicznych, czyli obszary, na których jeszcze nie byłem są zaczernione i nie wiadomo co tam się dzieje. Ale bez przesady! Trochę realizmu! Ja rozumiem, że może być dla mnie tajemnicą rozkład pomieszczeń w obcej fabryce czy biurowcu. Ale żebym nie miał pojęcia jak wygląda ogólnodostępny park miejski czy biblioteka publiczna to już chyba przesada. A tu nawet w niektórych przypadkach trzeba się zdrowo nachodzić, żeby dowiedzieć się, gdzie jest wejście do budynku! Ba, żeby w ogóle znaleźć 9-piętrowy wieżowiec!

Po drugie, badania biologiczne. Ja rozumiem, że całkiem inne wyniki uzyska się po zbadaniu osobnika martwego i żywego. Ale na miły Bóg, jeśli już przebadałem żywego potwora, to po co mnie zmuszać do sekcji takiego samego, tyle że martwego? W sumie z trupami potworów są same kłopoty, bo jeszcze po każdej akcji trzeba podejmować decyzję, które z nich zachować, a które nie, tak jakby nie było oczywiste, że potwór już raz przebadany na nic więcej się nie przyda.

No i w końcu zupełny drobiazg – szkoda że plansze wyświetlane podczas ładowania misji bojowej są tak mało urozmaicone (ściślej mówiąc w ogóle nie są urozmaicone), podobnie jak tzw. briefing, czyli ostatnie porady przed rozpoczęciem misji, które są stałe dla każdego z typów misji. Jeśli wziąć pod uwagę, że przynajmniej początkowo realizuje się niemal wyłącznie jeden typ misji (zwalczanie Obcych w budynku), to wręcz humorystycznie wygląda fakt, że na panelu sterowania jest specjalny przycisk, pozwalający w dowolnym momencie wyświetlić ten 'briefing'. Ludzie! Przecież przy trzeciej misji znam go już na pamięć!

W sumie gra niewątpliwie znajdzie szerokie grono wielbicieli i zajmie ich na długie tygodnie. Nie ma bowiem wątpliwości, że ma ona w sobie to 'coś', nie pozwalające oderwać się od komputera aż do bladego świtu. Nawet gdy człowiek podejmie już decyzję o przerwaniu rozgrywki i zapisze jej stan na dysku, to trudno mu się oprzeć, by nie podejrzeć co będzie dalej. I wtedy 'wsiąka' na nowo.

Kończę więc, bo właśnie wysyłam pierwszą sondę do wymiaru Obcych i bardzo jestem ciekaw, co mnie tam nowego spotka...

Leszek Krowicki

Grafika 90% Grywalność 90%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

W sumie gra niewątpliwie znajdzie szerokie grono wielbicieli i zajmie ich na długie tygodnie.

WERDYKT 90%







„Kontrofensywa" [redacted] polski tytuł gry znanej [redacted] Zachodzie jako „Counter Action". Właśnie dowiedzieliśmy się, że [redacted] będzie całkowicie spolszczona i stąd jej swojsko brzmiący tytuł. [redacted] Optimus Bis!

Kontrofensywa

Twórcą tej strategii w czasie rzeczywistym jest rosyjska grupa programistyczna Naszi Igry. „Counter Action" możemy potraktować z pewnością jako egzotyczną (pochodzeniem) nowinkę, z wielkiego kraju, posiadającego sztaby uzdolnionych programistów. Trzeba przyznać, że intro do rosyjskiej strategicznej gry „Counter Action" potrafi zatrzymać uwagę! Stylem i rozmachem łudząco przypomina batalistyczne sekwencje wstępu do gier „C&C" oraz „Red Alert". Wprawdzie jego grafika jest nieco słabsza, ale nadrabia to większym autentyzmem scen walki i wiernością towarzyszących jej odgłosów. Odnosi się wręcz wrażenie, że są to zdigitalizowane autentyczne fragmenty hitlerowskich i radzieckich filmowych kronik wojennych z okresu II Wojny Światowej. To naprawdę tak wyglądało i widać, że scenarzysta intra „Counter Action" znał się na tym! Taki wstęp budzi spore nadzieje co do gry, którą poprzedza. Niestety, dalszy ciąg „Counter Action" jest znacznie skromniejszy i odbiega od rozmachu wstępu.

„Counter Action" to nieźle pomyślana gra strategiczna rozgrywana w czasie rzeczywistym. Organizacją i wyglądem ekranu pola walki nasuwa nieodparte skojarzenia — „po połowie" — z grami „Red Alert" i „KKND". Niestety na tym podobieństwo się kończy. Interfejs obsługi „Counter Action" jest zdecydowanie gorszy od interfejsów wyżej wymienionych gier pierwowzorów. Dotyczy to zarówno jego czytelności jak i wygody posługiwania się. Zastosowana skala obszaru pola misji i jego proporcja do wielkości jednostek oddziałów i pojazdów, zmusza wręcz do posługiwania się w grze szkłem powiększającym. Niewielkie przecież ikonki jednostek z gry „KKND" mogą w porównaniu z jednostkami z „Counter Action" uchodzić za imponująco wielkie! Nie ułatwia to grającemu koncentracji uwagi, ale przyjmijmy to — w końcu — z przymrużeniem oka. Bardziej dokuczliwe jest to, że w „Counter Action" nie można kreować nowych budynków i jednostek. To niestety zuboża grę. Rosyjscy twórcy potraktowali „Counter Action" śmiertelnie serio. Zarówno grający, jak i komputer otrzymują na początku każdej misji ściśle określone ilości piechoty i czołgów oraz równie ściśle sprecyzowane zadania. W trakcie rozgrywki nic się nie „ujawni" (ani żadnej z walczących stron) nie przybędzie. Rzecz w tym, aby pokonać przeciwnika wyłącznie operacjami taktycznymi. Założenie to nie jest złe — jednakże sama inteligencja programu, choć nie najgorsza, do błyskotliwych niestety nie należy. Po dość krótkim czasie będziemy znali na pamięć wszystkie mocne i słabe punkty i chwyty przeciwnika. Gra nie prezentuje też zbyt wielu rodzajów jednostek bojowych — tylko oddziały piechoty, czołgi i lekkie samochody pancerne. Jest to — z grubsza rzecz biorąc — zgodne z realiami ówczesnego Frontu Wschodniego, niemniej powoduje kolejne zubożenie gry „Counter Action".

Natomiast jej atrakcyjność na polskim rynku na pewno podniesie to, że została ona w pełni spolszczona przez krajowego dystrybutora – firmę Optimus-Bis. Inicjatywa bardzo cenna i godna pochwały, szkoda tylko że dotyczy nie najlepszego przedstawiciela gier C&C-podobnych.

Czas na podsumowanie – niby gra się w „CA" nieźle, ale wrażenie niedosytu pozostaje. [redacted]

[redacted]

Wydawca:	Mindscape
Producent:	[redacted] Igry
[redacted] wydania:	Już [redacted]
Cena:	ok. [redacted]
[redacted]	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	[redacted]X2 SVGA, [redacted] 2xCD-ROM, [redacted]

Grafika 75% Grywalność 76%
Oryginalność 60% Dźwięk 75%

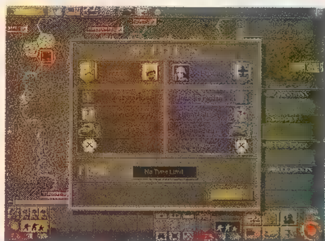
Koncepcyjna i graficzna kalka takich gier, jak: „C&C", „KKND". Wprawdzie nie dorównuje swoim wzorcom, niemniej warta uwagi.

WERDYKT 75%

The Ardennes Off







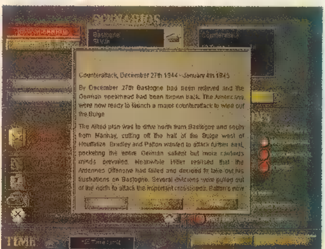
Jesus Christ!! Wyrwało się z przepełnionych letnim tlenem płucek Waszego stratega. Taak, taka była pierwsza reakcja zaprawionego w bojach weterana papierowych i komputerowych heksów. Luudziee! Doczekałem się wreszcie tej produkcji, niczym Rosja demokracji (mając błogą nadzieję że skutki będą diametralnie inne).

Oto nareszcie przed naszymi patrzałkami rozciągnął się błogi widoczek heksagonalnej siateczki i kwadratowych żetoników oraz... Skończ Jagd te pierdółki i przejdź do rzeczy! – (Suicide). Już, już tylko niech się jeszcze napieszczę tym co widzę....(I tutaj z oczu steranego palcówkami szkolno-wychowawczymi starego wiarusa trysnęły łezki szczęścia). Pewnie zapytacie: cóż takiego spowodowało, iż najtwardszy recenzent strategii rozryczał się niczym pobity zerówkowicz? Oto krótka odpowiedź: „Ardennes Offensive"!

Proszę Państwa! Dziś Wasz ortodoksyjny strateg powiedzie Was przez meandry najnowszej produkcji Strategic Studies Group (w skrócie SS(G)) o wszystko mówiącej nazwie...(Fanfary!)„ Ardennes Offensive". Dopadła mnie ta gierka kilkanaście dni temu i nie wypuściła z pokoju przez kilka następnych dób (tylko wierny Suicide trwał przy swoim kumplu, niczym urzędnik ze skarbowego przy kręcącym coś petencie, dostarczając odpowiedniej ilości pożywienia). Mogę to stwierdzić z całą odpowiedzialnością: przeżyłem letnie uniesienie miłosne i chodzę jak narąbany. Może spróbuję Wam przybliżyć ten, jakże frapujący, problem. „Ardennes Offensive" jest (jak to powiedzieliśmy na początku) najnowszym dzieckiem SSG, firmy która obok bliźniaczo brzmiącej SSI, uczyniła dla fanatyków strategii komputerowej niezmiernie dużo dobrego. Ponieważ od dość znaczącego kawałka czasu na rynku rządzą strategie w czasie rzeczywistym, SSG wypuściła coś dla fanatyków, ponoć zamierającego (tfu! co za bezeceństwa), gatunku strategii „na heksie" (po polsku brzmi to bardziej undergrundowo „w turach"). Tematem zaś tej pracy jest wycinek końcowego etapu największej zawieruchy w dziejach ludzkości, zwanej II wojną światową. Programiści skoncentrowali się na tym etapie owej zadymki, w którym udział brali producenci batoników „Mars" czy „Coca Coli" (Yankee!). Wiadomo, jak dla kogoś zadyma zaczęła się pod koniec 1941, to w okolicach 1944 powinien coś zacząć robić. Wychodząc z tego założenia, przedstawiono nam po raz enty kampanię ardeńską (grudzień 1944). Dla ludzi nie parających się historią, krótki zarys sytuacji.

INFO	
Wydawca:	Mindscape
Producent:	SSI
Data wydania:	Wrzesień
Cena:	ok. 130.00
Dystrybucja:	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

Aliantom udało się wielkie kąpanie w Normandii (czerwiec 1944) i gdy niepowstrzymanie spacerowali sobie, oglądając co ciekawsze zbytki, pardon, zabytki zdarzyło im się lekkie niepowodzenie. Niejaki Montgomery (wcześniej miłośnik afrykańskich piaskownic) postanowił zrobić swoim chłopcom „szkołę latania". Ci niestety nie mogli się wykazać, bo v.Rundstedt postrzelał sobie do nich, gdy byli jeszcze w powietrzu, a potem, żeby ich rozzłościć na dobre, wywalił w tlen jakiś mostek. No i boys musieli potem te mostki budować. Ostatecznie Wehrmacht cofnął się do Vaterlandu i postanowił zgotować niczego nie podejrzewającemu Ike'owi (niejaki Eisenhower) psikusa. Zebrali więc frycki co się dało z podwórka i uderzyli w okolicach 16 grudnia w rejonie Ardenów. Zaskoczenie było wielkie (Ikowi szczęka wpadła do szklanki z Colą). Naprędce zmontowana obrona powstrzymała natarcie niemieckie (ciężkie walki o St. Vith i Bastogne) a w wykonanym komicznie przeciwuderzeniu, niejaki George (ale nie Michael, lecz Patton) ostateczne rozsmarował wroga na pobliskich



ensive









górkach. I tyle historia. My będziemy mogli w naszej nowej zabawie wziąć udział po dowolnej stronie (nieważne, słuszna czy niesłuszna, ważne by wygrała) tej zimowej rozróby. Twórcy gierki podzielili ją na kilkanaście scenariuszy, dając nam możliwość pobawienia się od najciekawszych momentów operacji „Wacht am Rhein". Będziemy więc mogli na przykład wykazać się umiejętnościami w obronie Bastogne (niech żyją „Krzyczące Orły"!), przełamaniu frontu (Bittrich, Bittrich uber alles!) czy też zatrzymaniu faszystów (How do you do, George?). To tylko wycinek możliwości. Zadbano także o maksymalną konfigurowalność poszczególnych parametrów rozgrywki. Możemy sobie na przykład zażyczyć odpowiednio wielkiego zaopatrzenia (ogromnie ważna rzecz przy dowodzeniu Wehrmachtem) itp. Grafika gry jest już standardem w dziedzinie „heksopodobnych", mamy tutaj widok strategiczny, pozwalający rozpoznać miasta, drogi, punkty zaopatrzeniowe i tak dalej. Oczywiście nie jest to mapa arcydokładna, ale doskonale odwzorowuje najważniejsze dla operacji wojskowej formy terenu (od naturalnych, po zerwane mosty i linię Zygfryda). Brakuje tu jednak tego efektu wizualnego, jaki stał się charakterystyczny dla świetnej serii „V for Victory" – w „Ardennes Offensive" mapa jest niestety zbyt „toporna", choć nie brak jej specyficznego klimatu. Ponieważ wersja gry, jaką otrzymaliśmy, nie jest ostateczną, a tylko pewną formą preview, która posiada całkowicie zbudowany już kręgosłup merytoryczno-techniczny, a brakuje nieco „mięska" w postaci dokumentalnych materiałów filmowych (wierzę głęboko, iż takowe trafią na krążek) nie będę analizował produktu od tej strony. Istniejące już na krążku materiały pozwalają wierzyć, że autorzy nie pokpią sprawy. Ponieważ czas wydawnictw dyskietkowych jest już historią, oprawa muzyczna tego typu zabawek jest równie ważna. I tutaj, mimo najlepszych chęci, nie jest najlepiej. Kawałków nie brakuje (bo jest ich czternaście), ale niestety, odstają od treści gry niczym uszy Plastusia. Sam Pierwszy Pogromca Orków & Białogłów, Master of Disaster, czyli Suicide, stwierdził z rozrzewnieniem, iż tak świetnych kawałków !ROLPLEJOWYCH! dawno nie słyszał. I niestety przyznaję mu rację. Choć dwa czy trzy motywy można by uznać za quasiwojenne, to cała reszta świetnie nadaje się tylko do rolpleja. A już myślałem, że usłyszę „Horst Wessel Lied", snif, snif.... Interfejs gracza jest bardzo prosty w obsłudze a weterani planszy będą po prostu przerażeni prostotą „przesiadki" z „papieru na ekran". Właściwie bez czytania instrukcji (czego nienawidzę) rozwaliłem „buttony" w przeciągu kwadransa, a że do MENS-y nie należę, to zaryzykować mogę twierdzenie, iż nasi Czytelnicy bez problemu dadzą sobie z tym radę. Dla wszystkich tych, którzy w przeciwieństwie do niejakiego Gatesa uważają, że Internet nie jest „przejściową modą", mamy opcję grania w kilku, w tym po kabelku. Jeśli chodzi o tzw. mechanikę gry, to jest ona bez zarzutu. Nie istnieje tutaj podział na tury ruchu i walki (jak to jest w normalnych „planszach") ale po dojściu jednostek do wroga (mamy możliwość zrobienia Undo, gdy się nieco zapędzimy) możemy spróbować szczęścia. Sama walka dla kogoś, kto pogrywa w plansze, jest zrobioba po prostu fenomenalnie. Istnieje instytucja stosów (kilka jednostek na jednym polu), wsparcia artyleryjskiego czy lotniczego, ataku z kilku heksów na jeden (BOŻE! Dzięki Ci, że DoczKałeM!), wpływu dowódców etc. Wszystkie te parametry możemy uaktywniać lub nie, dowolnie modyfikując możliwości atakujących. Co więcej, żeby nikt nie miał wątpliwości, że mamy tu do czynienia z rasową planszą, autorzy zaimplantowali nam fragment tabeli z wynikami starć (najważniejsza rzecz w planszówce) i... KOSTKI!!!

Wynik walki, ustalany starą metodą rodem z prawdziwej strategii! Uuuaaaałłł! (I tutaj Jagd wycisnął z chusteczki ostatnie wiaderko łez). Chwila spokoju dla uciszenia rozdygotanego z emocji serduszka.. . . . . A więc stało się! Jagd doczekał się produktu, który okazał się być odpowiedzią na jego długotrwałe modlitwy. Nie jest on może nazbyt doskonały (choćby kwestia tzw. oklepania tematu, po stareńkich polskich „Ardenach" i produkcie z serii Battleground, to już chyba trzecie poruszenie masywu ardeńskiego), ale zachwyci wszystkich tych, którym obrzydło machanie mychą, jak łopatą w „C&C" i temu podobnych. Myślenie górą! ***Jagd Suicide***

Grafika 60% Grywalność 80%
Oryginalność 60% Dźwięk 65%

Przeciętna oprawa gry. Za to zawartość merytoryczna stoi na wysokim poziomie.

WERDYKT 70%





INFO	
Wydawca:	NovaLogic
Producent:	NovaLogic
Data wydania:	Już jest
Cena:	145,00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Comanche 3

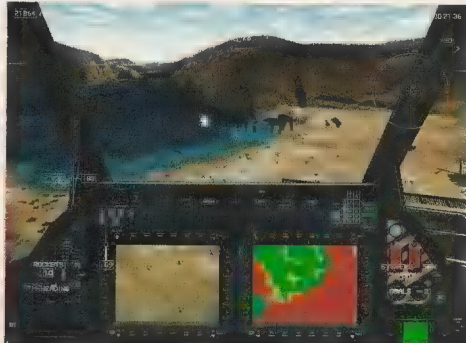
Mayday mayday, potrzebuję wsparcia!!! Foxtrot 2, Foxtrot 3, gdzie wy !▲#$% jesteście. [redacted] bandytę [redacted] ogonie. Over... ...Tu Foxtrot 2, trójka oberwał, wracajmy, nie mamy [redacted]. Nigdy! Przypalę Saddamowi ten je[redacted] czarny beret! [redacted] odbioru!

W ten oto sposób nieraz przyjdzie Wam rozmawiać – nie dosłownie – ze skrzydłowymi dowodzonymi przez komputer bądź bezpośrednio z kolegą siedzącym przy drugim z połączonych blaszaków, który właśnie sprowadza Cię na ziemię, używając jednego ze swoich Stingerów.

Po dłuższym czasie brytyjska firma NovaLogic wypuściła trzecią już część doskonałego pseudosymulatora najlepszego i najnowocześniejszego amerykańskiego śmigłowca, Boeing-Sikorsky RAH-66, noszącego pieszczotliwą nazwę Komancz lub – jak to mawia z angielska lektor gry – „komanczi".

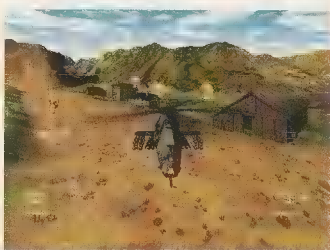
Po prostej procedurze instalacyjnej i niezłym, aczkolwiek bardzo krótkim interku, na ekranie peceta zobaczymy doskonale znane menu wstępne, gdzie możemy wybrać jednego z domyślnych pilotów lub zalogować się jako świeża krew. Kolejnym krokiem będzie wybór którejś z sześciu misji treningowych lub rozpoczęcie walk w jednej z czterech dostępnych kampanii. Jeśli gracz ma ochotę obejrzeć „reklamę" śmigłowca, to oczywiście wybierze opcję przeglądu RAH-66. W wersji trzeciej, oprócz standardowej renderowanej animacji hangaru ze stojącym w nim śmigłowcem, jest także ciekawszy wgląd w jego najnowocześniejsze systemy komputerowe. Dość jednak o menu, to w końcu nie instrukcja do gry, [redacted] jej recenzja. Przed naszymi dzielnymi pilotami są 32 misje, wchodzące w skład czterech kampanii. Teatry wojen także przedstawiają się okazale. Kampania pierwsza ma miejsce nad stepami Ukrainy, gdzie wraz z resztą oddziału 'Gryfów' przyjdzie nam walczyć z hordami żądnych krwi sowietów. Kampania druga to eliminowanie rosyjskich rebelianckich baz wojskowych, rozplanowanych na mroźnych, skutych lodem ziemiach tundry syberyjskiej. Gdy już doszczętnie zniszczymy „czerwonych", przenosimy się na (już!) postkomunistyczną wyspę „Ś.P." Fidela. Firma NovaLogic prawdopodobnie planuje bowiem, przy użyciu komandosów azerbejdżańskich, usunąć pana Castro, gdyż w słowie wstępnym do tej właśnie kampanii napisali, że w roku 2003 ów obywatel nie żyje. Na Kubie nasze Hellfire'y i inne żelastwo mają zaprowadzić upragnioną przez lud demokrację. Ostatnim teatrem wojny, w którym przyjdzie nam latać, jest Zatoka Perska. Zadaniem gracza jest tutaj unieszkodliwienie kierowanej przez Husseina armii, planującej podbój reszty świata. Poziom trudności kolejnych zadań narasta stopniowo, nie zrażając gracza nawet po kilku próbach ukończenia danej misji. W stosunku do wcześniejszych wersji Commanche'a znacznie wzbogacono sposób sterowania i wyświetlania HUD. Nasz śmigłowiec wyposażony jest w nowe systemy wspomagania lotu – typu V-STAB czy IGE (In Ground Effect). Pierwszy z nich umożliwia utrzymywanie wertykalnej pozycji śmigłowca na wysokości zależnej od ciągu, natomiast drugi system teoretycznie zwiększa siłę nośną śmigłowca, wykorzystując spodnie prądy powietrzne wytworzone przez wirnik główny i rotor tylny (coś jak poduszka powietrzna).













Takie wykorzystanie mas powietrza umożliwia bogatsze uzbrojenie, jednakże w pewien sposób redukuje zdolności bojowe RAH-66, gdyż ten musi utrzymywać się na określonej (raczej niewielkiej) wysokości.

Wyświetlacz HUD zajmuje teraz prawie 3/4 ekranu, można go oczywiście wyłączyć (ale sposób taki zalecam tylko podczas wykorzystywania uproszczonego modelu lotu). Z innych bajerków, które widoczne są w kokpicie, wymienić można ulepszone wyświetlacze, tym razem, oprócz zwykłej topografii, możemy ujrzeć parametry pracy silnika czy też skalowaną mapę operacyjno-taktyczną.

Arsenałem naszego cacka jest, sterowane dwoma niezależnymi czujnikami podczerwieni, działko kaliber 20mm. Do typowego ostrzeliwania instalacji naziemnych służyć będą nie-kierowane rakiety powietrze-ziemia – Hydry 70mm. Poważniejsze cele – silnie opancerzone bunkry, czołgi itp. można rozparcelować celnym strzałem rakiety (tym razem kierowanej) z 9 kg mieszanki wybuchowej – AGM-114C Hellfire. Przeciwników latających sprowadzimy na ziemię, używając standardowych Stingerów AIM-92. Oczywiście w niektórych misjach będziemy mogli wykorzystać wsparcie ogniowe naszych skrzydłowych z drużyny 'Gryfów', a jeśli armia wyrazi zgodę, to nawet będziemy mogli przekazać koordynaty celów, które mają zostać zbombardowane ogniem artyleryjskim. Jak więc widać, w aspekcie militarnym niewiele się zmieniło. W kolejnych misjach będziemy ostrzeliwać charakterystyczne dla serii „Comanche" cele – zbiorniki wypełnione paliwem, obozy wojskowe, plutony, kompanie, a nawet bataliony czołgów. Naszym głównym, a zarazem najgroźniejszym wrogiem, będą dwie jednostki. Pierwsza z nich – wrogie śmigłowce rosyjskiej produkcji – HIND oraz wszędobylskie mobilne, naziemne wyrzutnie (pa)SCUD-ów. Wszystkie te nieprzyjemności będziemy mogli jeśli nie usuwać, to przynajmniej skrzętnie omijać, wykorzystując zarówno te zwykłe, jak i zaawansowane techniki lotu. Moim ulubionym sposobem likwidowania oddziału czołgów lub konwoju ciężarówek jest zaczajenie się w jakimś pobliskim kanionie (o ile taki jest obecny w danym sektorze) i atak znienacka. Natomiast drugim jest bezpośredni nalot systemem koszącym z pokrywaniem wszystkiego, co znajdzie się na ziemi przed śmigłowcem, rakietami Hydra. Wrogie jednostki zapewne zostaną zniszczone w znacznym stopniu. Tę drugą – bardzo widowiskową taktykę radzę jednak stosować ostrożnie, ponieważ obecność nawet kilku wyrzutni rakietowych w najbliższej okolicy może spowodować wyświetlenie na ekranie komputera niemiłego komunikatu: „MISSION FAILED". „Comanche 3" obsługuje hełmy Virtual Reality (ale u nas ich właściwie nie ma) oraz wszelkiej maści joysticki przeznaczone do zabawy z symulatorami – np. Thrustmastera, Wingmana Extreme, czy też inne dziwadła z oddzielnym drążkiem przepustnicy. Tradycyjnie już, „Comanche 3" posiada opcje gry w trybie wielu graczy. Zabawę taką można prowadzić przez kabel modemu zerowego, sieć IPX i modem. W „Comanche'u 3" po raz pierwszy ludzie z NovaLogic wykorzystali swój najnowszy engine graficzny, Voxel Space 2. Już przy pierwszym uruchomieniu „Comanche'a" rzuca się w oczy wspaniała, trójwymiarowa, wektorowo-fraktalowa grafika w wysokiej rozdzielczości. Wszystkie obiekty występujące w czasie gry są wykonane z wielką dbałością o szczegóły. Przykładowo, doskonale wykonane postacie pilotów zasiadających w śmigłowcu rozglądają się na boki. Widoczne są także świetne efekty świetlne, wszystkie zaciemnienia, refleksy. Wystrzałom rakiet towarzyszą efektowne smugi dymu, a gdy uderzą w cele, trafione obiekty bardzo ładnie wybuchają. Dostępnych jest pięć trybów graficznych, z czego trzy z miejsca odradzam (320x200, 320x240, 300x400). „Comanche 3" wygląda super w wysokiej rozdzielczości, 640x480. Piątym – ostatnim trybem jest opcja grafiki stereoskopowej (można używać okularów).

Taki dźwięk, jaka grafika. Chyba taką dewizę powzięli autorzy oprawy dźwiękowej. Sama muzyka jest niezła, niestety trochę monotonna, natomiast komentarze i rozmowy prowadzone przez radio są doskonałej jakości. To samo tyczy się huków towarzyszących wystrzałom i wybuchom trafionych celów.

Wszystkie te moje ochy i achy niewątpliwie zachęcą część z Was do zakupu gry. Zabawa jest doskonała, jednakże trzeba mieć mocny sprzęt, bo tryby niskiej rozdzielczości po prostu zniechęcają. Na plus serii „Comanche" można także dodać to, że są to pseudosymulatory, gdzie nie jest wymagana znajomość wszystkich liczników czy innych parametrów lotu. Po prostu NovaLogic stawia na maksymalną przystępność i niestresującą rozrywkę.

[redacted]



Grafika [redacted] Grywalność 92%
Oryginalność [redacted] Dźwięk [redacted]

Super-zabawa, z doskonałą oprawą. Nie trzeba być asem lotnictwa, aby mile spędzić wiele godzin.

WERDYKT 90%







F-16 Fighting Fal

Nie trzeba było długo czekać na tę grę. Zapowiadana przez producenta na jesień pojawiła się przed wakacjami. No cóż, liście jeszcze nie spadły, a my już ją dostaliśmy, więc trzeba zacząć ją rozpracowywać...

Stajemy przed wyborem wersji: działającej pod wingroze 95 i pod dosem. Którą wybrać? No cóż... większość z nas wybierze tę drugą. W porównaniu z wersją okienkową gra działa na całym ekranie, a nie w „perspektywie kinowej" (takiej, jaką mają filmy z kina puszczane w TV - czarne paski na górze i dole). Dodatkowo nie ma problemów z żadnymi direct-xami.

DZIAŁANIA jako pilot F-16 można prowadzić w jednym z trzech obszarów, gdzie ludzie z Digital Integration wymyślili różne konflikty specjalnie dla nas. Są to: Izrael, Cypr i Korea. Na Izrael napadają bliżsi lub dalsi sąsiedzi, podobnie na Cypr i Koreę (Korea Północna, wybrana została zresztą całkiem aktualne z powodu panującej u nich klęski głodu). Wróg wyposażony jest w samoloty F-16 (takie jak Twój, tylko bez rakiet AMRAAM), MiG-29, Su-25, mnóstwo dział AAA stojących gęsto na terenie walk, tuż obok skupisk rakiet ziemia-powietrze SAM. W większości wypadków jednak agresor posiada przestarzały sprzęt poradziecki, który ma się nijak do Ciebie, zwłaszcza, że jest kierowany przez ograniczony intelektualnie komputer. Ty, jako pilot ONZ, będziesz jednym z wielu, którzy zajmą się obroną uciśnionych Aliantów (tak nas nazwano). Widać to dokładnie podczas gry - jednostki lądowe kooperują z powietrznymi

INFO

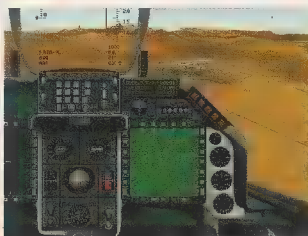
Wydawca: Digital	**Integration**
Producent: Digital	**Integration**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2**
SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	

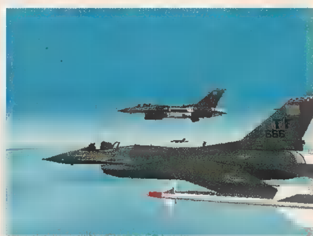
(czy raczej odwrotnie), w radiu co chwilę są nadawane komunikaty do skrzydłowych i całych formacji. Tak przy okazji, ty oczywiście też masz swojego skrzydłowego, któremu wydajesz rozkazy ze standardowego zestawu spotykanego w symulatorach lotu. I tu mam jedno z kilku zastrzeżeń co do

REALIZMU, mianowicie lecąc na wysokości 2,000 stóp z prędkością około 650 węzłów nie powinienem słyszeć nic poza radiem, szumem powietrza za samolotem i odgłosem silnika. A tu – niespodzianka! Doskonale słychać, jak przebiega walka lądowa – wystrzały artyleryjskie, wybuchy pocisków. Że to widać, to piękna sprawa, bo tak jest i realnie i ładnie, ale że słychać? Na mój chłopski rozum coś z tym jest nie tak. Gdy tylko to zauważyłem, zdałem sobie sprawę z charakteru gry – mianowicie nie jest to realistyczny symulator lotniczy (jak by się mogło wydawać wnioskując chociażby z grubości instrukcji), a coś w rodzaju rozbudowanej realiami strzelaniny. Gra jest łatwa w obsłudze – są w niej wszystkie aspekty spotykane normalnie w samolotach, ale dość uproszczone. Obok realistycznych części, takich jak przyrządy nawigacyjne, instrumenty pokładowe, kilku metod zrzucania bomb (w porywach do ośmiu, niektóre bardzo skomplikowane) stoją uproszczenia w innych częściach gry (np. ILS, radar). To powoduje, że gra wciąga. Nie trzeba się zbyt długo zastanawiać, o ile stopni podnieść antenę radaru, aby namierzyć ten samolot, który właśnie jest na celowniku. Misje polegają na lecie poprzez kolejne waypointy do celu, zniszczeniu go i powrocie ściśle określoną trasą prosto do miejsca lądowania (na lotnisku; w grze nie ma lotniskowców). Ciekawą sprawą jest możliwość awaryjnego lądowania na brzuchu (tzw. „kontrolowana kraksa") czy wodowania. Także lotnisko, na którym będziemy przyziemiać można zmienić i wylądować bliżej, jeśli np. nie starczy nam paliwa, bo zostawiliśmy za długo włączony dopalacz (o wyłączeniu przypomina komunikat „bingo fuel", gdy paliwa starczy tylko na powrót do bazy). Oczywiście, takie sprawy jak uszkodzenia kół przy zbyt dużych prędkościach były już standardem trzy lata temu i można je teraz przemilczeć. Realistyczna jest też w większości

OPRAWA. Ziemia jest zrobiona podobnie, jak np. w Comanche 3 czy F-22 Lightning II - tekstury nałożone na bryły. Są pagórki, góry, dołki. W porządku. Natomiast wrogowie ani przyjaciele nie są teksturowani – nawet nasz F-16 nie ma żadnego pokrycia (poza znaczkiem „AIR FORCE"). Cóż... Już F-14 Fleet Defender, wydany ze trzy lata temu (nie pamiętam ile, biję się w piersi!) miał „pomalowany" kadłub. Jednym słowem – duży minus. Zwłaszcza, że grafika jest











con









zrobiona w 648x480 (zdecydowanie działa za wolno jak na taką rozdzielczość), skacze potwornie - nawet Quake chodzi szybciej. Pod G95 można zapomnieć o graniu, jeśli w komputerze nie siedzi P166 albo coś mocniejszego. Akceleratory (Monster 3d), Pentiumy turbo-intercooler są baardzo zalecane. Oczywiście, zawsze można zmniejszyć detale, ale gra wygląda tak, jak LHX, F-15 II czy F-19. Jeszcze coś – dlaczego gdy wystrzelę rakietę i przełączam się na widok przeciwnika („tactical view"), to gdy rakieta go zniszczy widzę czerwono-żółtą plamę (domyślam się, że to wybuch) i... nic? Nic nie spada! Kamera stoi w miejscu... Wiem, że amerykańskie rakiety są dobre, ale aż tak, żeby szczątki wyparowywały? Jeśli tak jest naprawdę, to dlaczego jankesi nie wygrali przetargu na uzbrojenie do Huzara? Druga rzecz – odwzorowanie graficzne miast. W tej grze to szaro-czarna plama, a gdy zrzucę tam bombę, robi się szaro-czarna plama z żółtą plamą z piasku w miejscu, gdzie trafiła bomba. W F-15 III (4 lata temu) miasta były rozbudowanymi metropoliami... A to? Jest to spotykane, niestety, we wszystkich nowych, „realnych" grach, gdzie teren robiono poprzez nałożenie na płaszczyznę zdjęć satelitarnych. Wady wymienione, a zalety? No cóż... tychże nie ma, a jeśli są, to zostały przygniecione wadami i nie da się ich dojrzeć. Jednym słowem, graficznie gra jest przeciętna, a nawet... troszkę niżej. Dźwięk. W zasadzie nie ma (prawie) o czym mówić, gdyż jest standardowy. Poza gadaniem innych oddziałów przez radio i odgłosami bitwy toczącej się na ziemi. Bomby, silniki, działka, wszystko jest przeciętne. Poza jednym – w filmikach, stanowiących intra do gry i teatrów działań NIE MA go w ogóle.

GRYWALNOŚĆ jest średnia. Po 20 misji na każdy z teatrów działań (w sumie 60) i dziesięć QuickStart na obszar (30, czyli razem 90). Dodatkowo mamy Mission Buildera, dzięki któremu możemy stworzyć dowolną misję. Jeśli i to nam się znudzi i niestraszne nam rachunki nabijane przez TegoPSA możemy zagrać przez modem, kabelek null-modem (dla szczęśliwców, do których ktoś przyszedł z putrem) lub w sieci IPX (niestety, u nas rzadko spotykane – poza firmami, a kto tam ma sprzęt do grania?). Umiejętności przeciwnika są dość przeciętne... nie chwaląc się, do przedostatniego poziomu trudności doszedłem bez żadnego zestrzelenia (rozbiłem się jedynie osiem razy podczas lądowań).

PODSUMOWUJĄC jest to gierka przeciętna. Nie oferuje nic specjalnego (poza tym, że można dostać „kompleksu wolnego pentiuma"). Jeżeli chcesz iść do wojska lotniczego, to zakup tę grę (taki trening – przecież ową maszynę chcą nam wcisnąć Amerykanie, a my ją kupimy). W przeciwnym wypadku – wstrzymaj się. Potem zastanów się nad pozycjami, które lada dzień mają się ukazać. Nie jest to gra denna, ale w Polsce software kosztuje dość dużo i chyba szkoda wydawać jest pieniądze na coś, co nie jest zbyt wybitne.

CeFeK

PS. Ocenę dźwięku obniżyłem za jego brak w filmikach.

Grafika 76% Grywalność 78%
Oryginalność 70% Dźwięk 50%

Taki średniaczek. Niczym się nie wyróżnia, gra nie ma nic co by do niej przyciągało. A zanosiło się na taki ładny dzień...

WERDYKT **70%**





Longbow Gold

Ten wspaniały śmigłowiec jest w stanie nawet poprzez mgłę, deszcz i dym śledzić oraz skutecznie zwalczać wszystkie wrogie obiekty. Jak żaden inny, potrafi zniszczyć ogniem Hellfire'ów ruchome i stacjonarne naziemne cele. W starciach powietrznych zyskał nazwę „latającej śmierci". Jest nim słynny Apache AH-64D! Teraz masz szansę zasiąść za jego sterami..

Dobrego nigdy za wiele... Taką zasadę wyznaje widocznie wydawnictwo Electronic Arts wespół z Jane's Combat Simulations, oferując kolejną edycję znanego symulatora lotu i walki, śmigłowca AH-64D Longbow. Ta nowa gra nosi kuszącą nazwę „Longbow Gold". Wypadnie chyba przyznać, że „spod ręki" Jane's wyszedł znowu kolejny rasowy produkt, choć trudno go będzie nazwać nowością. Fani walki powietrznej nie tak dawno przecież opuścili kabinę Apacha, w której walczyli w grach „AH-64D Longbow" oraz „Flash Point Korea". Obecnie mają oni okazję ponownie zasiąść za sterami tej wspaniałej, okrytej legendą maszyny. Wspominam o tym, gdyż gra „Longbow Gold" mieści w sobie właśnie obydwa, wyżej wymienione symulatory. Ich twórcą jest słynny Andy Hollis (autor gier „Gunship", „F-15 Strike Eagle III" i „F-19 Stealth Fighter"). Nie sądźmy z pozoru, że gra „Longbow Gold" jest jedynie prostą zbitką i kalką tamtych dwóch uprzednich – przyznajmy to – dość atrakcyjnych symulatorów. W nowej edycji gry „AH-64D" znajdujemy bowiem sporo nowych elementów.

„Longbow Gold" zawiera aż 400 pojedynczych misji (Korea, Irak, Panama, Ukraina) i dwie kampanie: rejon Bałtyku oraz Koreę. Do tego dochodzą misje „szybkie" oraz dwie nowe misje treningowe: jedna – w nowym fotelu przednim, druga – umożliwiająca trening autorotacji (wolnego lotu). Komu to nie wystarcza, może jeszcze polatać w dwunastu misjach historycznych (Irak 1991 r. i Panama 1989 r.) – ale te są identyczne, jak w dwóch grach macierzystych. Tyle informacji dla „starych wyjadaczy", którzy zdobyli w walkach na Longbowach – jeśli nie wszystkie, to przynajmniej większość z dostępnych w tych grach odznaczeń. Nie mogę jednak w tej recenzji zapomnieć o bardzo licznych, nowych adeptach sztuki latania śmigłowcem. Przybywa ich z każdym dniem! Dla nich gra „Longbow Gold" może być nową i nieznaną. Oni więc potrzebują nieco więcej informacji.

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Jane's Combat Simulations
Data wydania:	Już jest
Cena:	[illegible]
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, SB/GUS



Rekruci... – wystąp!

Produkty firmy Jane's C.S mają dobrą markę i nie wymagają specjalnych rekomendacji. Do takich właśnie należy gra „Longbow Gold". Sama firma Jane's liczy – choć trudno w to uwierzyć – prawie 100 lat. W tym czasie nagromadziła ona m.in. ogromną i rzetelną wiedzę o wszystkich wyprodukowanych w tym okresie – po dzień dzisiejszy – lądowych, nawodnych i powietrznych pojazdach bojowych. Od pewnego czasu dane te są wykorzystywane przy opracowywaniu w pełni profesjonalnych, militarnych symulatorów lotu samolotów. Od kilku lat są one ponadto bankiem danych, pomocnym przy tworzeniu renomowanych gier komputerowych. Na tym nie koniec realiów odwzorowanych w symulatorach Jane's. Wykorzystują one ponadto odpowiednio zinterpretowane mapy przesuwającego się pod samolotem terenu, które są odwzorowane na bazie danych Agencji Satelitarnych Pomiarów USA. Trzeba przyznać, że te teksturowane krajobrazy mogą zaimponować szczegółami swej rzeźby, pięknem kolorystyki i czystością rysunku. W grze „Longbow Gold" przelatuje się więc nad tysiącami kilometrów kwadratowych „rzeczywistego" terenu. Skrupulatnie przestrzeganą przez Jane's regułą jest „zasada pełnego realizmu". Dotyczy to wiernego przeniesienia do gry „Longbow Gold" dynamiki lotu tego śmigłowca, doświadczeń wojskowych pilotów kolejnych generacji Apacha, działania potężnej i rewelacyjnej jego instalacji radarowej, wreszcie wiernego wymodelowania jego uzbrojenia i systemów awioniki.

Encyklopedia otoczki nowoczesnej techniki AH-64D to integralna, zasługująca na oddzielną uwagę informacyjna część gry „Longbow Gold". To swoisty bank danych o śmigłowcu Apache oraz o pojazdach, z którymi współdziała i przeciwko którym walczy. Zawarta jest ona zarówno w dobrze opracowanej i wydanej polskojęzycznej instrukcji „Golda", jak i w części „encyklopedycznej" samej gry. Ta ostatnia jest wprost usiana zdjęciami i krótkimi filmikami. Znajdziemy tam zebrane przez Jane's Information Group (oddział firmy) dane techniczne, opisy, zdjęcia i statystyki dla wszystkich obiektów występujących w grze. Są tam również filmowe ujęcia dokumentalne śmigłowca „Longbow" w akcji. To wszystko jest bardzo dobre, nie mogę się jednak powstrzymać od zwrócenia niewielkiej krytycznej uwagi w tym temacie. Adresatem jej jest IPS, znany skądinąd z bardzo starannego wydawania instrukcji i kart referencyjnych. Otóż do gry „Longbow Gold" jest załączana instrukcja identyczna z instrukcją uprzednio wydaną przy okazji gry „AH-64D Longbow". Nie ma w niej ani słowa o kampaniach i misjach z gry „Longbow Gold", które są liczniejsze i... po prostu inne. Nie znajdziemy w niej również ani słowa o nowościach w opcji misji treningowych. A przecież sprawę można było łatwo rozwiązać, poprzez dodanie kilkustronicowego suplementu do instrukcji... Miłą niespodzianką dla nabywców „Longbow Gold" będzie ponadto fakt zamieszczenia w grze edytora misji własnych, o którym również daremnie szukać informacji w treści instrukcji.

Środowisko gry „Longbow Gold"

Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 85%

Rozszerzona i ulepszona edycja znanego symulatora lotu. Wysoki stopień realizmu sterowania lotem, nowe misje.

WERDYKT 83%

F/A-18 Hornet 3.0

Pierwszą wersję Horneta pamiętam jakby przez mgłę. To było na Amigę, za czasów najstarszych numerów Top Secretu, a może i jeszcze dawniej...





INFO

Wydawca:	**Empire**
Producent:	**Graphic Simulations**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Jako że wtedy nie posiadałem żadnego komputera, nie grałem w tę grę. Nie spróbowałem także wersji 2.0. Ale oto w moje łapki wpadła ciepła jeszcze trzecia wersja Horneta z Graphic Simulations Corporation (Computer Graphics Studio? :)), wydana przez Empire. Pozwala ona polatać wspomnianym F/A-18(A) Hornetem od MacDonnell Douglasa/Northropa. Jest to samolot wielozadaniowy, jednomiejscowy, dwusilnikowy, który miał zastąpić słynnego F-4. Nie będę teraz się rozpisywał technicznie, bo te dane można wziąć z każdej encyklopedii. Przejdę teraz do samego

PROGRAMU. Działa on (niestety) pod Wiskozą 95. Dzięki temu nie ma problemów (teoretycznie) z dżojstikami, kartami graf. i dźwiękowymi. Ale na Gravisie dźwięk słyszałem raz na cztery misje. Program działa w trybie 648x480, 800x600 i 1024x768. W tym ostatnim potrafi osiągnąć nawet ponad 20 klatek na sekundę! Dlaczego? O tym później. Gra oferuje nam 36 misji w rejonie Zatoki Perskiej plus kilkanaście treningowych. Sam trening zawiera się w 90 minutach filmów z komentarzem lektora. Dźwięk jest wyraźny i czysty i nie ma problemów z jego zrozumieniem. W samej symulacji jest oczywiście też obecny: szum powietrza, ryk silników, komunikaty z ziemi i od „wingmana".

WARUNKI LATANIA są jak najbardziej poprawne. Oprócz naszego samolotu istnieją też oddziały na ziemi, prowadzące wojnę, lotniskowce (na których przychodzi nam służyć), bazy lotnicze zarówno wroga jak i nasze, a dodatkowo gra ma zaimplementowane mnóstwo wariacji pogodowych: błyski słońca, chmury, porywy wichrów itp., że nie wspomnę o black- i red-outach. A teraz najważniejsze –

GRAFIKA. Jest ona podobna do tej z Su-25. Renderowane poligony składające się w elementy trójwymiarowe. Mimo tego brak tekstur nie powoduje żadnego dyskomfortu odczuwalnego przy graniu.



Obiekty są na to dopracowane do najmniejszych szczegółów. Lampy po bokach pasa startowego, szereg świateł na lotniskowcach, działka ZSU-24... to wszystko działa na mnie i na innych ludzi, którzy uwielbiją symulatory realne, a nie "zastrzel go bo masz nieskończoność rakiet i zyskasz 10 punktów" Grafice tej udało się oddać wszystko to, co jest potrzebne graczowi do poczucia się tak, jakby siedział za sterami F-18. Oczywiście wszystkie systemy pokładowe są dopracowane i odpowiadają rzeczywistym, tak samo jak i „dynamika lotu". Poza naszym samolotem obok nas kręci się skrzydłowy (czasem przydzielają nam nawet dwóch). Jemu wydajemy komendy takie, jak w większości innych symulatorów (np. leć za mną, atakuj ten cel, wracaj do domu, etc., etc.). Obok grafiki ważne są także

UMIEJĘTNOŚCI WROGA. A te są na wysokim poziomie. Ostatnio tak dopracowaną AI widziałem w EF2000. Piloci wroga robią to, co robić powinni – starają się Cię zniszczyć. I przeważnie im się to udaje. Trzeba naprawdę być dobrym, żeby unicestwić dwóch wrogów „na raz" (obok siebie) bez wingmana (zestrzelony... :( ) na prawie najwyższym poziomie trudności. Załoga AAA (działek p-lot) i SAMów (rakiet ziemia-powietrze) też jest dość dobrze wyszkolona. To wszystko powoduje, że radość ze zwycięstwa jest większa, niż np. w „F-16 Fighting Falcon" (Digital Integration, w tym numerze).

O. U. T. R. O. (=OUTRO) Gra jest doskonała dla ludzi, którzy kochają latanie i samoloty. Wymaga od grającego maksymalnej dozy skupienia, trzeźwego myślenia i koncentracji. Oferuje w zamian za to wielką satysfakcję z wygranej. To nie to, co Carmageddon – po dwóch dniach masz jej dość. To musi być dłuższy romans, bo Hornet 3.0 nie puści Cię od siebie zbyt szybko. Drobne „ułatwienia" graficzne (Wybuchy są... ekhm... ładne inaczej – takie jak w Macintoshowym F4F Wildcat, jak ktoś grał to wie, o co chodzi jak nie, to może są gdzieś na screenach obok). Grę polecam lotnikom fotelowym, a niedzielni niech grają dalej w Retala.

CaFeK „Hornet One"

Grafika 70% Grywalność 89%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Jeśli wiesz, co to jest J-STARS, FLIR, LANTIRN, latałeś w F-15 III, Falconie 3.0 i EF2000 – bierz i graj. Zabawa zapewniona.

WERDYKT 89%







Extreme Assault

Jeszcze „Comanche 3" nie zdążył na dobre wznieść się w górę, a już zyskał znakomitego przeciwnika. „Ekstremalna Wyżywka" ze stajni Blue Byte wisi nisko nad horyzontem i szczerzy się pokaźnym zbiorem działek, rakiet i fazerów.

INFO

Wydawca:	**Blue Byte**
Producent:	**Blue Byte**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**155.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium100 VGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB**



Tak sobie myślę, że jeżeli kiedyś jacyś przybysze z innych planet będą chcieli nawiązać kontakt z naszą cywilizacją, to szeroka rzesza graczy komputerowych, pomna starych kombatanckich czasów, rzuci się z wszelaką możliwą bronią na biednych ufoków, nie pytając nawet o cel wizyty, aby dokopać im jak za dawnych dni. Ale jak tu być przyjaznym, gdy w kolejnej grze kosmici znowu dobrali się nam do skóry? Spokoju człowiek nie ma! Dopiero co przepędziłem ich z Mega Primus („UFO 3") i pogoniłem z powrotem na Jowisza („Conquest Earth"), a tu kolejny atak. Tym razem jednak sprawa wygląda nadzwyczaj poważnie, bo uderzenie nadeszło od wewnątrz i, niczym nóż wbity w plecy, zaskoczyło całą ludzkość. Okazało się bowiem, że obcy od dawna są wśród nas (pozdrawiam moją panią od fizyki) i dysponują już na powierzchni naszej planety dość potężną armią, ukrytą w sprytnie zamaskowanych podziemnych bunkrach, która to armia z nudów postanowiła wreszcie dokonać inwazji. Nie pozostaje więc nam nic innego jak tylko się bronić. To tradycyjnie Tobie, Drogi Graczu, przypadnie zaszczytna rola Ostatniej Belki Ratunku (pozdrowienia dla naszego ministra) i jako wychowany na coca-coli i Kaczorze Donaldzie dzielny amerykansky boy zasiądziesz za sterami najnowocześniejszego tworu ziemskiej myśli technicznej, helikoptera AH-23 Sioux, aby siać zamęt, zniszczenie i pożogę wśród naszych zielonych braci. Jeżeli więc zdecydujesz się przyjąć wyzwanie, wystarczy tylko że wypełnisz kilka formularzy, podpiszesz umowę o ratowanie ludzkości i odprowadzisz vatowy Podatek Od Obrony Ziemi (pozdrowienia dla Izby Skarbowej), aby wylądować w przytulnej kabinie śmigłowca.

Dla mnie jest to jedna z najjaśniejszych gwiazd tegorocznego lata – znakomita strzelanina, w świetnej oprawie graficznej.

„Extreme Assault" to pierwszoklaśna strzelanina na motywach symulacyjnych. Gatunek ten charakteryzuje się kilkoma wspólnymi cechami – znakomitą oprawą, prostotą i dużą grywalnością, które zapewniły klasykom takim jak seria „Comanche" czy „Thunderhawk 2" nie słabnącą popularność wśród graczy. Wydawać by się mogło, że przy tak dużej konkurencji zrobienie czegoś znacznie lepszego będzie bardzo trudne – a jednak – najnowszy produkt Blue Byte (co najciekawsze – jest to debiut firmy na tym polu) odsadza rywali na całej długości, z hukiem wybijając się na najwyższe miejsce na podium. Cóż więc jest w „Extreme Assault" tak wspaniałego?

Zaczyna się całkiem normalnie – od wyboru stopnia trudności. Proponuję od razu rozpocząć grę z poziomu „Difficult", gdyż dopiero na nim dostępnych jest wszystkie 6 kampanii, których zaliczenie powiedzie Cię do końca gry. W pozostałych przypadkach, po zakończeniu poziomu „Easy" zostaniesz cofnięty z powrotem do pierwszej misji (durnota, nieprawdaż?). Natomiast poziom „Extreme" proponuję tylko dla prawdziwych szaleńców, którzy już w kołysce notorycznie zginali kciuk, w odruchu naciskania przycisku Fire. Po przebrnięciu przez ekran opcji, które pozwolą dostosować jakość tego, co zobaczymy na ekranie, do jakości wnętrza naszego PiCi, będzie można w końcu rozpocząć wielką misję. A będzie gorąco! W „Extreme Assault" nie ma czasu na odpoczynek pomiędzy kolejnymi zadaniami. Kończąc jedne rozpoczynasz jednocześnie kolejne, a wszystko łączy się logicznie w jedną całość. Z początku jesteś tylko zwykłym żołnierzem wykonującym rutynowe zadania, ale wraz z postępami w grze poznasz całą historię konfliktu pod tytułem Obcy vs. Ziemianie. Najpierw jako jedyny bronisz swej bazy przed nalotem, zaś później spływające kolejno rozkazy popchną Cię w stronę dzi-











wnie wyludnionego miasteczka, starej fabryki i systemu tajemniczych korytarzy, aby skończyć w podziemnych kompleksach którymi władają ufoki. Cele kolejnych misji pojawiają się na monitorze, zaś zakłócany głos dowódcy, chwilowe przerwy w transmisji oraz cały ten pośpiech, huk, łomot i dezorientacja, budują niesamowitą atmosferę totalnego konfliktu. Szkoda tylko, że na polu walki najczęściej jesteś sam przeciw wszystkim. Całości dopełnia jeszcze znakomita muzyka – monumentalne instrumentalne kawałki nieodparcie kojarzą się ze ścieżką dźwiękową filmu

„Twierdza"

I tak latamy sobie rozbijając kolejne wrogie jednostki, zaś grafika... GRAFIKA!!! No właśnie – to główny i niezaprzeczalny atut „Extreme Assault". Czegoś takiego nie widziałem już dawno. Gry ukazujące się w ostatnim czasie przyzwyczaiły nas już do bogactwa wrażeń wzrokowych, jednak Blue Byte swym najnowszym produktem wyznacza całkiem nową jakość, implantując w swym dziele takie bajery jak rozmywane tekstury (co prawda pseudo, no ale) czy wprost zabójcze efekty świetlne. Bawiąc się półprzezroczystością w postaci dymu i mgły, czy oślepiających świateł laserowych, twórcy „Extreme Assault" dokonali czegoś wręcz niewiarygodnego – posiadaczom zwykłych PC zaserwowali wrażenia znane dotychczas jedynie z akceleratorów 3D. Wystarczy spojrzeć na screeny – to nie jest żadne renderowane intro – tak wygląda gra. Zastosowanie palety 65.000 kolorów pozwoliło uzyskać soczyste i płynnie przechodzące w siebie barwy. Widać to szczególnie w przypadku bonusów rozświetlających okolicę czy znakomitego burzowego nieba wiszącego nam nad głową w niektórych poziomach. Poza tym, scenerie są bardzo bogate w szczegóły, w miasteczkach rosną drzewka, na skwerkach stoją fontanny, a każde domostwo wręcz zachwyca precyzją wykonania. Wszystkie wrogie jednostki są w pełni trójwymiarowe i równie dopracowane jak cała reszta. Ze znakomitą grafiką współgra cała masa precyzyjnie dobranych odgłosów – normalnego w strzelaninach gruchotu eksplozji, świstu laserowych serii czy wreszcie hulającego wiatru, dzwonów w pobliskim kościele czy bulgotu lawy wewnątrz wulkanicznego krateru. I, co mnie już całkowicie zaskoczyło, całość w SVGA chodzi dość znośnie już na zwykłym i niczym nie dopalanym P100. Zaś po przełączeniu w tryb VGA (co o dziwo odbywa się bez specjalnej straty jakości) program po prostu uderza jak burza. Jeżeli zaś jesteś szczęśliwym posiadaczem procesorów MMX to „Extreme Assault" będzie potrafił zrobić użytek również z tej nowej technologii.

Drugą cechą, która sprawia, że najnowszy produkt Blue Byte tak dalece wyprzedza konkurencję, jest sama struktura misji. Największą wadą „Comanche 3" była nuda wiejąca po pewnym czasie z ekranu monitora – cały czas podobne misje, ubarwiane jedynie zmianą scenerii. „Extreme Assault" tego błędu już nie popełnia – tu cały czas dzieje się coś nowego. Gdy już przyzwyczaisz się do latania wśród pagórków i dolin, dowództwo pośle Cię do labiryntów podziemnych hal i korytarzy (a ciasno tam jak w tramwaju przed meczem Legii). Gdy już dokładnie zaznajomisz się ze stylem latania śmigłowcem AH-23, w kolejnej kampanii autorzy zafundują Ci przesiadkę do... czołgu T1 (całkiem inny styl walki, mniej szybkości, za to więcej myślenia). Pod koniec każdej kampanii oczekiwał na Ciebie będzie ogromny statek-boss (to już naleciałość z typowo arcade'owych strzelanin), którego zniszczenie może wydawać się trudne, ale okazuje się być niczym, w porównaniu z kolejnym zadaniem. Ciągle rosnący poziom trudności nie pozostawia chwili wytchnienia. Przeciwnicy wykazują się dużą dozą zdrowego rozsądku – poważnie uszkodzeni uciekają, inni potrafią się skryć za budynkiem czy poczekać na swoich kolegów. Zaś tunele, które przyjdzie nam przemierzać, potrafią czasem zaskoczyć nieświadomego gracza, zatrzaskując mu za plecami drzwi i pozostawiając sam na sam z nastoma przeciwnikami, bądź też organizując małą „randkę w ciemno" (dobrze, że wymyślono radar).

Bawiąc się „Ekstremalną Rozwałką" nudzić się na pewno nie będziesz.

Za podsumowanie niech posłuży ocena. Dla mnie „Extreme Assault" jest jedną z najjaśniejszych gwiazd tegorocznego lata (o Słońcu nie wspominam, bo oczywiście go nie było) – znakomitą strzelaniną, w której oprawa, wyważony poziom trudności i ciągłe przykuwanie uwagi gracza czymś nowym, stanowią klucz do sukcesu. ***Piotres***

Grafika 93% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

Ta gra to najprawdopodobniej najpiękniejsza strzelanina lotnicza jaką widział świat PC...

WERDYKT 91%





Guts 'n' Garters

[redacted] jest piękny, silny i wysportowany. [redacted] jest młoda, silna i wysporto-[redacted]. Razem... nieeee - nie będzie kolejnego [redacted] stylu Harlequin. Będzie [redacted] huku, strzałów i całkiem przyjemnej rozwałki.

Połączenie dwuwymiarowej strzelanki z typowym „celowniczkiem" oraz elementami gry przygodowej, teoretycznie nie powinno nigdy zaistnieć. A jednak. Poszukując nowych pomysłów wydawcy coraz częściej uciekają się do miksowania różnych gatunków w najdziwniejszych proporcjach (niczym właściciel pewnego klubu, którego – korzystając [redacted] okazji – pozdrawiam). Gierka „Guts'n'Garters" jest takim właśnie koktajlem.

Wszystko zaczęło się na małej wyspie Ferros na Pacyfiku, gdzie konusowaty Admirał Wort zebrał całą armię podległych mu ludzi, naprodukował sprzętu, bomb, broni chemicznej i przygotowuje się właśnie do podboju całego świata. Jak zwykle w takiej sytuacji, zawezwany zostałeś Ty, Drogi Graczu, aby jako komandos Heniek „Guts" Carter, bądź też (do wyboru) agentka Tośka „Garters" Pringle, rozprawić się raz na zawsze z tym problemem. Bardzo ładnie wyrenderowane, aczkolwiek pokazywane w niewielkim okienku, intro pokazuje bohatera (-rkę), gdy ląduje na spadochronie, na piaszczystym wybrzeżu wyspy. Teraz najważniejszym zadaniem będzie znalezienie łącznika, który przekaże nam dalsze instrukcje. Dla ułatwienia dodam, że są to te stygnące zwłoki, dwa metry od Ciebie... Tyle teorii, teraz praktyka, którą należy zastosować natychmiast, o ile chce się przeżyć. Łapiemy gnata i kasujemy kilkunastu wychodzących zza winkla kolesi. Widzianym jak w klasycznych zręcznościówkach bohaterem, sterujemy za pomocą klawiatury, zaś odstrzał odbywa się z użyciem niezastąpionego duetu celowniczek na ekranie + myszka na resztkach podkładki. Wrogowie nadchodzą dość licznie, więc wymiatanie jest ostre. Admirał Wort oprócz zwykłych majstrów w żółtych kaskach (specjalistów w wymachiwaniu ciężkimi metalowymi kluczami), zatrudnił jeszcze kilkuset chłopa. Na nasze życie nastawać będą między innymi panowie z plecakami odrzutowymi, uzbrojeni marynarze, policjanci, strażnicy, czy też w końcu elitarni i niebezpieczni etatowi komandosi. Pojawi się nawet Mi-24 Hind we własnej, żelaznej osobie. Na szczęście środków do prowadzenia „dialogu bezpośredniego", również mamy pod dostatkiem. Oprócz zwykłej pukawki zebrać będzie można jeszcze granaty, karabiny maszynowe, miny i inne zabawki, zaś atmosferę podgrzewać będą w szczególności, miotacze ognia i granatniki. Na każdym ekranie trzeba wykosić od kilku do kilkunastu mundurowych, co nagrodzone zostanie napisem „scene cleared". Czasem pozostanie po nich jeszcze jakiś przedmiot, nowa broń lub inny bonus. I właśnie w tym momencie wkracza do akcji ów element przygodówkowy, bo do wykonania naszej misji trzeba będzie użyć trochę sprytu. Znalezionym wytrychem włamujemy się do rozbitego samolotu, zabierając stamtąd wykrywacz min, który z kolei pozwoli nam przedostać się do bunkra. Tam znajdziemy kolejne przedmioty... i tak dalej. Oczywiście wszystko to w przerwach pomiędzy naprawdę intensywnym strzelaniem. Wyspa Ferros została podzielona na sektory, a w każdym z nich mamy do wykonania kilka różnorodnych zadań. W każdym z nich znajdziemy też nowych wrogów, którzy nam będą w ich wykonaniu przeszkadzali. Na marginesie dodam, że robią to nawet dość inteligentnie. Czasem wpadnie im do głowy, aby gdzieś się zaczaić, podczołgać lub zamaskować. Nie zmienia to oczywiście faktu, że w 80% przypad-

INFO

Wydawca:	[redacted]
Producent:	**Magic Canvas**
Data wydania:	**Już [redacted]**
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	[redacted]
[redacted]orma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**





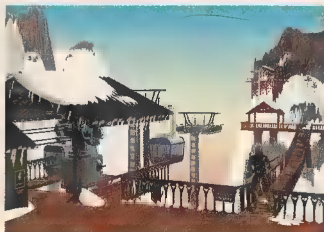






ków pakujemy ołów w bezmyślne kukły, no ale... są już pewne przebłyski. I to się liczy.

Zdecydowanie duże wrażenie robi znakomita grafika. Wszystkie scenerie są bajecznie kolorowe i zaopatrzone w całą masę szczegółowych dodatków. Port przeładunkowy ze swoimi masywnymi kontenerami, dźwigami, plamami oleju, czy chociażby wiszącym na tablicy kołem ratunkowym, nareszcie wygląda jak port, a nie jak ubogi magazyn skrzyń. Tła są animowane, na falach kołysze się leniwie łódka, pracuje wiatrak, czy też powiewa flaga na wietrze. Mając odpowiednie środki (TNT) można puścić z dymem praktycznie całą okolicę – rozwalić, bądź poważnie uszkodzić, da się prawie wszystko, a serie pocisków zostawiają na ścianach malownicze pęknięcia. Jeśli dodamy do tego liczone w czasie rzeczywistym dynamiczne cienie, antialiasing i duże, skalowane postacie, efekt będzie całkowicie piorunujący. Całość jest renderowana na Siliconach. To ostatnio taka moda, ale fakt, że wszystko się rusza i nie wypietrusza, wprawił mnie w lekkie osłupienie. Twórcom z Magic Canvas prawie udało się pozbyć tak uciążliwego przy renderingach efektu sztuczności i sterylności otaczającego nas świata, a grafika w „G'n'G" należy do najbardziej widowiskowych, jakie ostatnio widziałem. Warstwa dźwiękowa jest bez zarzutu, ale muzyk, który popełnił soundtrack „Guts'n'Garters", jest zdecydowanie do wymiany – militarno-batalistyczne kawałki po pół godzinie słuchania stają się bardziej uciążliwe, niż chłopaki z „Just 5". W trosce o równowagę psychiczną współziomków po prostu zrobiłem „music off".



Wszystko byłoby fajnie, gdyby nie pewne szczegóły. A w tych, jak wiadomo, licho sobie śpi. „Guts'n'Garters" to niewątpliwie ciekawy pomysł i znakomite wykonanie. Jednak jest kilka rzeczy, które niczym gwóźdź w stołeczku na którym siedzę, nie pozwalają mi całkowicie zapomnieć się i oddać rozrywce. Pierwszą z nich jest system komunikowania się gry z użytkownikiem, który zdefiniować można po prostu jako „user-unfriendly". Nasz agent ma taki fajny komputerek, na którym możemy sobie przejrzeć dostępne przedmioty, charakterystykę uzbrojenia, cele misji, ba nawet obejrzeć całą mapę. Jednak wydobycie tego wszystkiego za pomocą najdziwniejszych kombinacji klawiszy, jest niewykonalne bez pomocy instrukcji. Po prostu sterowanie tym ustrojstwem jest absolutnie toporne i mało intuicyjne. Drugim poważnym zarzutem jest fakt, że nasz agent nie może na przykład jednocześnie strzelać i wycofywać się. Próba wykonania obu tych czynności naraz spowodować może jedynie dziwne skoki animacji, co w przypadku, gdy leci do nas rakieta, może być fatalne w skutkach. W praktyce przekreśla to walkę w ruchu (czy twórcy widzieli „Rambo"?) i zmusza nas do wyszukania sobie na każdej z plansz w miarę bezpiecznego miejsca, z którego wykosimy wszystkich nieprzyjaciół. A skoro już o nich mowa, to poziom trudności komputerowego przeciwnika jest co najmniej nierówny. Najpierw przez kwadrans oglądamy jedynie rozlazłych hydraulików, którzy setkami giną już po pierwszym strzale, a potem (z reguły wtedy gdy już przysypiamy) nagle wyskakuje oddział snajperów, którzy są w stanie wykończyć naszego bohatera w ciągu pół minuty. Jednak największą wadą „Guts'n'Garters" są owe wychwalane przed chwilą, bogate w szczegóły scenerie. Wyglądają one doprawdy prześlicznie, ale należy pamiętać, że wciąż są to tylko renderingi (ogranicza to trochę swobodę ruchu – nie wszędzie można „wejść"), którym próbowano jedynie nadać wrażenie głębi. Efekt jest dziwny, z perspektywą jest czasem coś nie tak, a kule, które teoretycznie powinny trafić przeciwnika, rykoszetują gdzieś po drodze. Chwaliłem już cieszące oko dekoracje, ale czy ktoś próbował wśród nich walczyć? Wielokrotnie zdarzało mi się utknąć pomiędzy poręczami na moście, wśród rozrzuconych desek, lub między latarnią i ścianą. W tym czasie wróg nie śpi i wskaźnik energii spada szybciej niż ceny nowej Bryzy. Wystarczy się tak raz zaklinować i już trzeba zaczynać wszystko od nowa, a nie należy to do najprzyjemniejszych czynności. Grrrrr.

A może po prostu się czepiam? Bo w sumie nie jest źle. Wymieszanie typowej strzelanki z elementami przygodówki udało się pierwszorzędnie. Również wizualnie, jest na czym nasze „dwa oka" zaczepić. W sumie czas przy produkcie Magic Canvas spędziłem dość przyjemnie. Niemniej jednak, skopano kilka istotnych dla nas graczy, elementów. Autorzy byli bardzo blisko zrobienia produktu najwyższych lotów, ale powinęła im się noga. „Guts'n'Garters" to taki dziwny zwierz, który wymaga oswojenia. Gra się w nią dość dobrze, jednak pozostawia pewne uczucie niedosytu. ***Piotres***

Grafika 92% Grywalność 75%
Oryginalność 85% Dźwięk 75%

Autorzy dotrzymali obietnic. Zrobili fajową giercę, ale przy okazji spaprali kilka kwestii. Szkoda...

WERDYKT 82%

The City of Lost Children

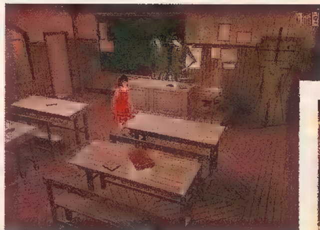
Czy oglądaliście film „Miasto zaginionych dzieci" autorstwa Jeuneta i Caro? Jeśli nie, [redacted] straciliście tylko niezłą scenografię i niewiele więcej. [redacted] może jeszcze tyle, że nie dowiedzieliście się jak twórcy [redacted] fajowego filmu jak „Delicatessen" mogli skopać robotę.

INFO

[redacted]	[redacted]
Producent:	[redacted]
[redacted] **wydania:**	**Już** [redacted]
Cena:	**135.00**
[redacted]	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	[redacted] **SVGA, 8MB RAM, 4xCD-ROM, SB/GUS**

Do mojego Peceta trafiła właśnie gierka „The City of Lost Children". I wszystko byłoby w porządku, gdybym tylko obejrzał screeny i poczytał opis znajdujący się na pudełeczku. Tak się niestety nie stało i zmuszony byłem pograć w to coś. Już na początku powitany zostałem niezbyt przekonującym intro, mającym oddać klimat gry. I rzeczywiście, oddało – na tyle, że zaczęły mną targać złe przeczucia, jak się później okazało, osadzone na mocnych podstawach. Gra jest po prostu załamująca. Grywalność bliska jest zera.

Ale może od początku. Wcielasz się tu w postać 12-letniej Miette, mieszkanki sierocińca i w dużym skrócie masz za zadanie rozwiązanie zagadki, co dzieje się z dziećmi, które tajemniczo giną z ulic miasta. Teoretycznie i praktycznie jest to przygodówka, ale jakoś nie bawiłem się nią długo. Zacznę, jeśli pozwolicie, od tego, co mi się nawet podobało, bo jest tego niewiele. Po pierwsze, całkowicie digitalizowane gadki, które są naprawdę niezłe, przynajmniej jeśli chodzi o akcent i wymowę. Do perfekcji można zwłaszcza opanować ulubione słowa małej Miette „I can't do anything", czyli „nic nie mogę zrobić" i rzeczywiście nie dziwię się. Dziewczynka sprawia wrażenie zdrowo naładowanej narkotykami, bo chodzi z prędkością jakichś 2 km/h i w dodatku pochylona pod kątem 45 stopni w stosunku do podłoża, co nie jest jak sądzę do końca normalne, nawet wśród małych dziewczynek we Francji. Kolejną niezłą rzeczą jest grafika, która jest tu oczywiście w trybie SVGA, ładnie rozłożone światłocienie, realistyczne 3D. Ale żeby nie było za dobrze, całe tło, poza nielicznymi wyjątkami typu poruszających się za dziewczynką głów niektórych postaci, jest statyczne do tego stopnia, że czasami można odnieść wrażenie, iż oglądamy sobie fajowe grafiki. Momentami odnosiłem wrażenie, że twórcy nie mogli do końca zdecydować się, czy lepiej jest zrobić typową przygodówkę, czy może lepiej coś w stylu „Lighthouse'a". Niestety, to niezdecydowanie zaowocowało kitem, jakiego chyba dawno nie widziałem. Teraz na zakończenie tego, co jeszcze ujdzie, dodam, że ładna i przyjemna jest instrukcja opracowana w naszym ojczystym języku. To by było na tyle z pozytywów.



Teraz przejdźmy dalej. Poruszanie postacią odbywa się za pomocą kursorów, wszystkie działania mają miejsce po naciśnięciu odpowiednich klawiszy, często dość zaskakujących (nigdy sam nie wpadłbym na pomysł, że naciśnięcie 'Page up' może spowodować nawiązanie konwersacji lub też jej brak). Poza tym brak jest jakiegokolwiek kursora, który umożliwiałby znalezienie czegokolwiek z czym można wejść w interakcję. Ja osobiście przyzwyczajony jestem do 'point and click', stąd moje problemy ze znalezieniem przedmiotów i z ich używaniem.

Poza tym ktoś chyba miał spore problemy z animacją ruchów postaci lub ewentualnie nie obserwował nigdy sposobu poruszania się przeciętnego człowieka. O stopniu skomplikowania gry niech świadczy fakt, że przy całej gamie digitalizowanych dźwięków i wspaniałej grafice, mieści się ona na 1 płycie CD-ROM, co mnie zaskoczyło.

Programik oferuje naprawdę niewiele miejsc do odwiedzenia, zwłaszcza jeśli porównać go z takimi perełkami ostatnich miesięcy, jak choćby „Broken Sword", który notabene też miał z Francją coś wspólnego. Podsumowując, stwierdzam kategorycznie, że jest to gra tylko i wyłącznie dla desperatów, dla których obojętnie jaki, byle nowy programik stanowi atrakcję. Reszcie radzę raczej, zamiast za zabawę z tym czymś, wziąć się za zbieranie jagód w lesie. Zdrowiej, a chyba większy sens i pożytek dla Was.



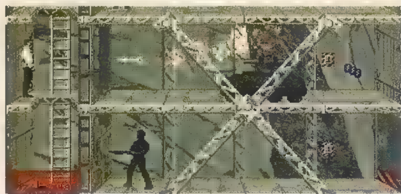


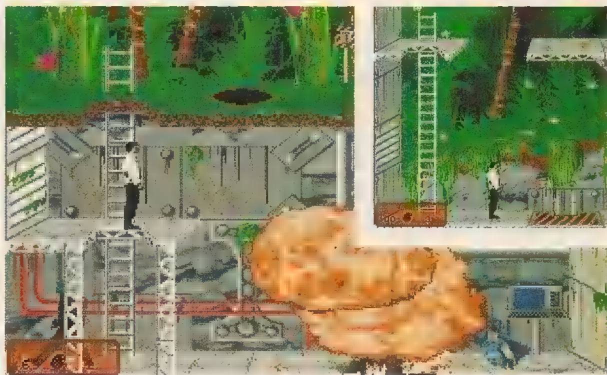
Tycjan „Slaughter" [redacted]

Grafika 75% Grywalność 20%
Oryginalność 45% Dźwięk 75%

To smutny, chybiony produkt, który nadaje się tylko jako przykład, jak pomimo niezłej grafiki można zmarnować szanse...

WERDYKT 55%





B.I.G.

INFO

Wydawca:	User
Producent:	Free Mind
Data wydania:	Już jest
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	User
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2

SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Najpierw był „Another World" i „Flashback", potem nasi sąsiedzi [redacted] Buga stworzyli „Bermuda Syndrom" teraz polscy programiści spróbowali powrócić [redacted] tematu i zrobić grę nawiązującą gatunkowo [redacted] wyżej wymienionych. Czy potrafili równie udanie połączyć zręcznościówkę z przygodówką [redacted] ich poprzednicy?

Tytuł „B.I.G" to prawdopodobnie skrót nazwy tajnej organizacji, do której należy kierowany przez gracza agent. Piszę 'prawdopodobnie' bo nigdzie nie ma ani słowa na ten temat, a chwytu reklamowego w stylu: „Bardzo Interesująca Gra" nie biorę pod uwagę. Jest to platformowa zręcznościówka z elementami przygodowymi, z typowym widokiem „z boku".

Wstrętni terroryści ukradli głowicę jądrową i chcą zamienić Ziemię w obłok gazu. Oczywiście tylko jeden człowiek na świecie może zapobiec katastrofie i naturalnie to Ty Graczu jesteś tą super jednostką. Twoim zadaniem, a raczej agenta, którego postacią będziesz kierował jest wedrzeć się do bazy wroga, przedrzeć się przez hordy śmiercionośnych przeciwników, dotrzeć do głowicy, uruchomić autodestrukcję (głowicy oczywiście, nie swoją). Jakby tego było mało, musisz jeszcze zdążyć uciec z wrogiego terenu zanim nastąpi eksplozja.

Do dyspozycji będziesz miał arsenał, którego nie powstydzi się „Duke Nukem" i mu podobni: trzy rodzaje pistoletów (najlepszy jest energetyczny), miecz (czyżby wpływ „Star Wars"?), granaty, miny i wreszcie bazooka. Niestety jest jeden szkopuł: jeśli chcesz sobie używać, musisz najpierw znaleźć te maszynki, bo akcję rozpoczynasz, mając do obrony marny pistolet. Pamiętaj także, że amunicja kiedyś się skończy (zapewne wtedy, kiedy będziesz jej najbardziej potrzebował), a w takiej sytuacji ręce i nogi to o wiele za mało w starciu np. z opancerzonym robotem bojowym. Przeciwników jest nawet sporo, od słabo wyszkolonych strażników zaczynając, a na różnych zabójczych robotach kończąc. Nie będę ich opisywać, bo to wszystko jest w instrukcji. Okazji do totalnej „rozwałki" nie zabraknie, ale trzeba rozważnie dobierać cele i broń. Przykładowo, zabicie strażnika z broni palnej lub rozwalenie robota wywoła alarm zawiadamiający wszystkich zainteresowanych o Twojej obecności. Obowiązkowo należy rozmawiać z napotkanymi informatykami, gdyż tylko dzięki nim można uzyskać kody i karty magnetyczne, umożliwiające dalszą wędrówkę oraz wskazówki o miejscu ukrycia głowicy. Bardzo pomocna jest opcja zapisu każdej rozmowy na dyktafonie będącym w wyposażeniu agenta. W ten sposób w każdej chwili możemy przypomnieć sobie informacje. Za bardzo udane posunięcie uważam nietypowe zróżnicowanie stopnia trudności gry. W zależności od wyboru poziomu, gra nie tylko staje się trudniejsza, ale także zmienia się sposób jej rozegrania. I tak, w najtrudniejszej opcji Free Mind, mamy najwięcej elementów przygodowych. Tutaj „zaliczenie" wielu plansz zależy od „pomyślunku", a nie siły ognia (możemy rozwalić coś, bez czego nie przejdziemy dalej).

Wydawałoby się, że oto szykuje nam się przebój, godny następca „Flashbacka". Zapewne by tak było, gdyby nie jedna podstawowa i wielka wada gry, jaką jest oprawa graficzna. Różne pojazdy i ludzie jeszcze ujdą, ale tło jest wyblakłe, kanciaste i w ogóle wygląda jak jednowymiarowy obrazek na kartce papieru. Zresztą po screenach widać, że to na pewno nie to, czego dzisiaj gracze oczekują. Odgłosy, teksty mówione i muzyka są dobrze zrobione. Naprawdę nie rozumiem, czemu ciągle wypuszcza się u nas gry w tak marnej grafice. Przecież już kilka razy Polacy udowodnili, że ich stać na porządny światowy poziom. W „Bermuda Syndrom" kulał scenariusz, ale oprawa audio-wizualna była bardzo dobra. Gdyby udało się ją połączyć z fabułą „B.I.G." to powstałaby gra, na którą naprawdę warto wydać pieniądze. A tak mamy produkt, który kupią ci, którzy nie mogą żyć bez tego gatunku, nie mają forsy na coś lepszego albo po prostu nie do końca wiedzieli co biorą.

Agnes

Grafika 40% Grywalność 70%
Oryginalność 30% Dźwięk 55%

Odświeżenie starego dobrego pomysłu, niestety w takiej grafice, że nawet staruszek „Another World" lepiej się prezentuje.

WERDYKT 49%





The Crow

Klepomania (czyli klepanie miski – nie mylić z kleptomanią!) była [redacted] towarem [redacted] pożądanym [redacted] światku giercowniczym, [redacted] nie lubi np. pofiglować sobie przy [redacted] gazrurki z jakimś łobuzem? A jeśli [redacted] dodatkowo [redacted] sprawiedliwość, której zastraszony policjant wyegzekwować nie potrafi? Hej, jeśli myślisz, że taki klimat zdecydowanie Ci odpowiada powinieneś rzucić okiem [redacted] „The Crow".

INFO

Wydawca:	Acclaim
Producent:	Content
Data wydania:	Już jest
Cena:	138.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium75 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Idea klepania miski każdemu kto akurat stanie na Twej drodze, jak w każdej grze tego typu tak i w „The Crow" jest łagodnie mówiąc dość prosta. Otóż, łażąc sobie spokojnie po niebezpiecznym starym porcie, wpadłeś na zgraję jakiś świrusów robiących ciemne interesy. Ponieważ świrusy uznały, że w specyficznej sytuacji możesz z normalnego człowieka przerodzić się w kapusia, postanowiły, ot tak sobie, bezczelnie Cię sprzątnąć... Jak sobie postanowili tak też uczynili. Niestety, okazało się, że nie tylko życie jest trudne – Twoja dusza po zejściu z tego ziemskiego łez padołu, utkwiła pomiędzy Światem Ciemności i Światła (nie będziemy wnikać dlaczego stało się tak, a nie inaczej)! Jedynym wyjściem na trafienie w którekolwiek miejsce (najlepiej byłoby oczywiście do światła :-) jest odegranie się na bandziorach i ich kolesiowcach. „One kozie dead" – pomyślałeś sobie i postanowiłeś zabrać się do roboty! Cała gra jest podzielona na 10 etapów. „The Crow" nie jest klasycznym mordobiciem, w którym stajesz przed danym przeciwnikiem, robisz mu mały lifting twarzy, przeskakujesz na następny screen i tłuczesz kolejnego. Rozgrywka przypomina raczej długą wędrówkę – włócząc się po różnych zakamarkach spotykasz jakiś mętów, a że pod sufitem huczy Ci pragnienie zemsty i „normalnej egzystencji dla Twej duszy", rozprawiasz się z napotkanymi panami i paniami niesympatycznymi. W grze znajduje się dość pokaźny repertuar broni: od gazrurki przez koktajle mołotowa, aż po karabin maszynowy. Spotykane na naszej drodze postaci są dość różnorodne, lecz tylko i wyłącznie pod względem fizycznym – praktycznie wszyscy stosują bardzo podobną taktykę walki. Jedyną nieprzyjemną sytuacją jaka może się nam przytrafić z ich strony, będzie spotkanie się z np. trzykrotnie większą liczbą przeciwników (ale dla chcącego nic trudnego...). Co jakiś czas w szczególnie niebezpiecznym miejscu lub w jakimś totalnym grajdołku natkniesz, się na jednego z kolesiowców, którzy brali udział w Twej egzekucji. Jest ich w sumie siedmiu i trzeba przyznać, że stanowią, niezłą rozrywkę po tych wszystkich cieniasach z którymi musisz bić się w dzień powszedni – posiadają znacznie więcej finezji i umiejętności walki. Jest to o tyle istotne, że twardziel którym sterujemy nie posiada zbytnio rozbudowanego repertuaru ciosów, w związku z tym w wielu sytuacjach gardłowych trzeba nadrabiać sprytem albo umiejętnie korzystać [redacted] znalezionej broni. Podsumowując część merytoryczną można użyć tylko jednego określenia: jak autostrada – prosta i bez zakrętów. Podobnie rzecz ma się z oprawą audio-wizualną. Postaci wrogów jak i naszego gierojca to po prostu teksturowane wektory, które trzeba przyznać, są wykonane dosyć dobrze. Natomiast screeny na których dokonujemy eksterminacji całego dziadostwa, są niestety renderowanymi obrazami 2D. Wrażenie głębi osiągane jest w dość prosty, [redacted] to czasami bardzo niewygodny dla grającego sposób – przez skalowanie wielkości postaci. Wszystko jest w porządku, gdy bijemy się na środku screenu, ale co się stanie gdy zdarzy się taka sytuacja, iż przechodząc gdzieś w głębi planszy, natkniemy się na kolesiowca który nosi się z zamiarem wywołania awantury? No, cóż możemy próbować przesunąć się bliżej kamery (która zawsze stoi w jednym miejscu), ale w tym czasie adwersarz będzie okładał bez opamiętania nasze wątłe ciałko, zaś my będziemy widzieli niezbyt dużo (w głębi ekranu postaci mają ok. 3–4 cm wysokości!). Zdarza się również, że jesteśmy tak blisko kamery, iż morda Asha (zawodnik którym kierujemy) będzie wielkości łap Cyrankiewicza (bochny chleba), a plecy naszego wroga będą właziły w kadr i przypominały ściany kombinatu produkującego śruby do okrętów. Trochę lepiej wygląda sprawa [redacted] stroną audio. W „The Crow" jest sporo fajnej muzyczki oraz wyrazistych odgłosów – tu nie ma co zbytnio narzekać i z tego prostego powodu my niżej podpisani nie będziemy tego czynić. Podsumowując część techniczną: przeciętna podobnie jak wygląd toalet w budynku obrad Sejmu RP :-).

No cóż – „The Crow" zapewne objawieniem sezonu nie będzie, ale nam grało się całkiem miło w bijatykę, która nie wymaga od gracza umiejętności prestidigitatorskich (ale wyraz – hi, hi, hi nasze pismo bawiąc-uczy!). Podstawową wadą dla nas jest brak możliwości grania z kumplem. Jeśli chodzi o rzeczy pozostałe – bez uniesień, ale może być. Sumując takie detale jak oparcie fabuły na kanwie klimaciarskiego filmu o takim samym tytule jak gra (polecamy – mimo tego iż jest to klasyczna sensacja to posiada wspaniały nastrój mroku), dorzucenie filmików między etapami, obsługi pada, wprowadzenia poziomów trudności, czyli wszystkich tych rzeczy, które uprzyjemniają giercowanie można posunąć się do twierdzenia, że „The Crow" jest grą która szczególnie przypadnie do gustu graczom początkującym, zaś weterani kończąc ją w kilka godzin będą mogli dowartościować swe nigdy nie zaspokojone ego...

Suicide&Jagd52





Grafika 65% Grywalność 60%
Oryginalność 40% Dźwięk 70%

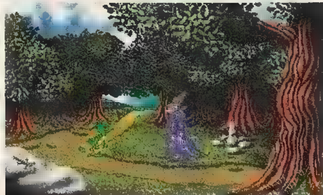
The Crow" to dobre rzemiosło, [redacted] jednocześnie przeciętność w stosunku do innych tego typu gier.

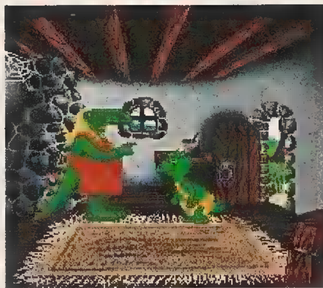
WERDYKT 62%

Smocze Historie

Jeśli jeszcze nie umiesz czytać lub nie lubisz grubych i dużych ksiąg, a chciałbyś przenieść się [redacted] skrzywiony bajkowy świat, [redacted] „Smo-[redacted] historie" powinna Cię zająć [redacted] jakiś [redacted]







Akcja gry rozgrywa się w krainie, gdzie na porządku dziennym są krasnoludki, trolle i tym podobne stworzenia. W „Smoczych historiach" wcielamy się w postać Berta, małego smoka w krótkich spodenkach, którego zadaniem jest ratowanie świata przed złą różdżką Eweliną. Postacie rodem z bajek i niezbyt skomplikowana fabuła wskazują na to, że jest to produkcja dla ludzi z niewielką liczbą świeczek na tortach urodzinowych. Jeżeli jednak zdecydujemy się na towarzyszenie Bertowi w jego przygodach, szybko okaże się, że rzeczywistość bajkowej krainy nie jest taka sielankowa, zaś smoczek ma w swoim repertuarze teksty wcale nie pasujące do nie znającego świata przedszkolaka. Trzeba przyznać, że w grze jest dużo uniwersalnego humoru (polecam dialog [redacted] trollem). Duża w tym zasługa tłumacza, który potrafił przekazać zabawne znaczenie oryginalnych, czeskich tekstów.

INFO

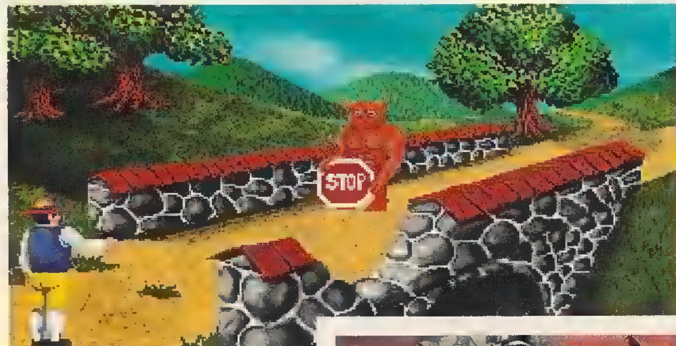
Wydawca:	[redacted]
Producent:	[redacted]
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**89.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	[redacted] **VGA,** [redacted] **2xCD-ROM, SB/GUS**

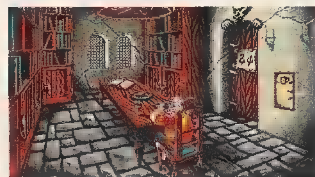
Wydaje mi się jednak, że nie wszystkie „jajcarskie" rozmowy i słowne żarty będą zrozumiałe dla młodszych graczy. Z kolei „starzy wyjadacze" docenią humor, ale mogą się poczuć zawiedzeni prostą fabułą, zbyt krótkim czasem gry, a przede wszystkim słabiutką, jak na dzisiejsze czasy, grafiką, stylizowaną na przygodówki Sierry („KQ V"). Tła nawet prezentują się przyzwoicie, ale postacie można by dopracować — są jakieś kanciaste i mało ruchliwe. O muzyce można już powiedzieć więcej ciepłych słów: sielankowe i skoczne melodyjki ożywiają grę. Wszystkie dialogi są mówione (możliwe jest włączenie tekstu). Głosów postaciom użyczyli ludzie z zespołu Closterkeller, którzy, pomimo że nie są zawodowymi aktorami, bardzo dobrze wywiązali się ze swojego zadania. W wypowiedziach postaci z gry wyraźnie zaznaczają się emocje, jak np. śmiech, złość czy zaciekawienie. Nie mam też zbyt dużych zastrzeżeń do dykcji ani do faktu, że jedna osoba użycza głosu kilku postaciom, gdyż postarano się, aby każdy bohater „Smoczych historii" miał własną, inaczej „brzmiącą" osobowość.

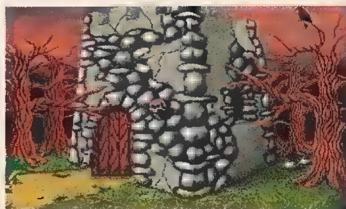
Interfejs gracza jest dosyć denerwujący, podobnie jak sterowanie. Inventory otwiera się automatycznie, jeśli za wysoko wskażemy kursorem, a wtedy cały ekran gry zostaje zasłonięty wnętrzem sakwy, w której przedmioty zajmują niewielką część przestrzeni.

Zagadki stoją na raczej średnim poziomie, lecz są logiczne (z kilkoma wyjątkami). Tak więc ukończenie całej gry w parę godzin nie byłoby niczym trudnym, gdyby nie to, że trzeba się niekiedy dobrze nalatać po całej krainie, aby znaleźć właściwe miejsce dla właściwego przedmiotu. Pomocne w grze jest to, że na przedmiocie, który można wziąć lub na postaci, z którą można pogadać pojawia się czerwony krzyżyk.

Podsumowując, tak naprawdę jedynym minusem „Smoczych historii" (acz olbrzymim) jest to, że zostały tak późno wydane. Gdyby ukazały się równocześnie z „Teenagentem" albo chociaż przed „AD 2044", to na pewno w większy sposób zaznaczyłyby swoją obecność. A tak jest to następna, raczej przeciętna przygodówka, acz nikomu jej nie odradzam, chociaż ze względu na jej humor. Oprócz tego wydaje się, że znajdzie ona sporo nabywców, ze względy na to, że jest po polsku, co dla wielu graczy i ich rodziców będzie wystarczającą zachętą do kupna. ***Paweł***



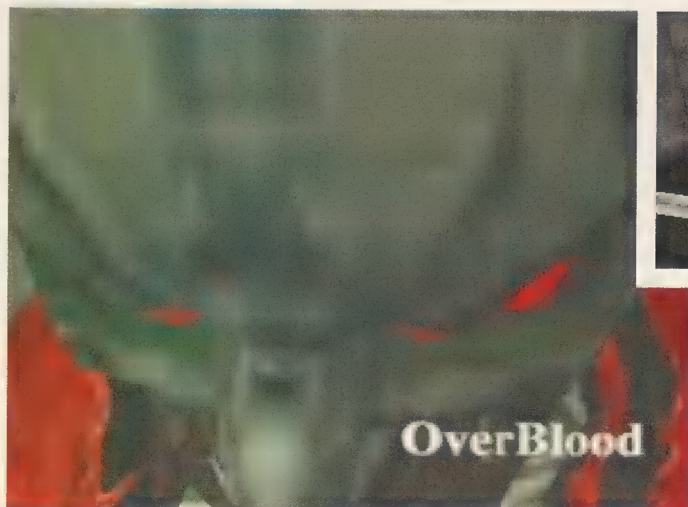


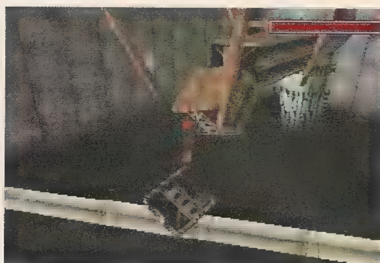


Grafika 50% Grywalność 65%
Oryginalność 75% Dźwięk [redacted]

Godna polecenia ze względu na spolszczoną wersję, których na rynku brakuje. Gra raczej przeznaczona dla początkujących.

WERDYKT **69%**





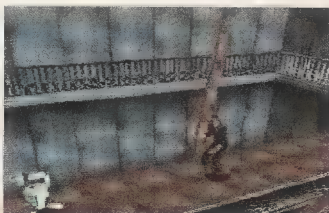


OverBlood

Obecnie nie da się ukryć, że wszyscy posiadacze PlayStation czekają na nadchodzącego „Resident Evil 2". Ich apetyty próbują zaspokoić różni producenci produktami, które są zbliżone gatunkowo do wielkiego hitu Capcomu. Po bardzo przyjemnym „Excaliburze 2555 A.D." Electronic Arts wydał kolejną grę third person perspective - „Over Blood".

Na samym początku czeka nas obejrzenie przyjemnego intro. Jest wyrenderowane z bardzo przyzwoitą jakością, gorzej z treścią. Niestety, ze wstępu niczego specjalnego nie dowiadujemy się o naszym bohaterze. Jak się później okazuje, był to efekt zamierzony. Gdy przebudzimy się z komory hibernacyjnej, pierwszą rzeczą jaką sobie uświadomimy jest to, że absolutnie niczego nie pamiętamy. Jest nam zimno. Gra jest trudna, więc z miejsca udzielę Wam kilku wskazówek. Uważam, że głupotą autorów był chwyt z zamarzaniem, na samym początku przygody. Wstajemy i w górnym prawym rogu ekranu pojawia nam się kreska symbolizująca czas, jaki nam pozostał, zanim całkowicie się zamrozimy. Niestety, jest go niewystarczająco na opanowanie postaci, a do tego mamy sporo klawiszy sterujących do przyswojenia. Zupełnie braknie drogocennych minut na rozwiązanie problemu z temperaturą. Aby nie dać się zamrozić, musisz podejść do maszyny hibernacyjnej, schylić się i przełączyć switch. Potem odblokować zamek w drzwiach za pomocą kierownicy hydraulicznej (tak to się nazywa). W pomieszczeniu za nowo otwartym przejściem z walizki wyjmij voice recorder (służy do nagrywania i ładowania stanu gry). Znajdziemy także elektroniczną kartę i skafander. Ten ostatni załóż jak najszybciej, dzięki niemu przestanie Ci być chłodno. Potem wsadź w slot robota kartę, a w ten sposób zyskasz przyjaciela. Teraz klawiszem R1 możesz przełączać postaci. Dalej kombinuj sam, czasu na myślenie będziesz miał wiele. Jak już wspomniałem „Over Blood" jest grą, w której akcja przedstawiana jest z perspektywy trzeciej osoby. Jest możliwe włączenie widoku a'la „Doom", jednak nie jest to tym, co tygrysy lubią najbardziej. Proponuję pozostać przy widoku spoza pleców bohatera. Jest oczywiście możliwość dowolnego manipulowania kamerą - widać, że engine opiekujący się trójwymiarowym środowiskiem jest bardzo sprawny i wszechstronny. To bardzo cieszy. Sama animacja zarówno bohatera, jak i scrollingi tła są płynne. Troszkę wolne, ale bez żadnych zacięć. Prawdopodobnie wynika to z tego, że postać odwzorowana jest dokładnie - tekstury są bardzo kolorowe, a do tego w wysokiej rozdzielczości. Gość, którym kierujemy, ma cały wachlarz zachowań. Może się schylać, biegać, używać mnóstwa przedmiotów. Penetrując bazę-laboratorium napotkamy na swej drodze wiele zagadek. Są one trudniejsze niż np. w „Excaliburze", jednak nie dorastają do pięt tym z „Resident Evil" (nadal rządzi). Gra wymaga od Ciebie sporo wysiłku umysłowego, rozwikłanie danego problemu jest kwestią czasu, najważniejsze jest to, że wszystkie zagadki mają swój logiczny skutek. Żadnych bzdurnych zadań w stylu: posmaruj okno musztardą, a przyjdzie niedźwiedź i pomaluje Ci ściany na różowo. Naszej zabawie towarzyszy cicho przygrywająca muzyka i bardzo dobrze wygenerowane efekty specjalne. Przesamplowane z doskonałą częstotliwością brzmią niesamowicie i dodają grze uroku. Generalnie „Over Blood" nie jest grą złą. Jest średnio-dobrym produktem. Mogą go kupić Ci wszyscy, którzy lubią przygodówki ze zręcznościowymi elementami. Bo taki jest właśnie „OB" (o mamo co za skrót). Jeśli masz trochę sałaty w portfelu i tak jak ja skończyłeś „Resident Evil" sześć razy, powinieneś zagrać w tę gierkę Electronic Arts. Kilku moich znajomych już kupiło ten kompakt i nie narzekają, więc jeśli nie masz w co grać, zagraj w „Over Blood"!

Kuba



INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Riverhillsoft
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	[illegible]
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 65% Dźwięk 65%

Bardzo ciekawa przygodówka. Okraszona przyjemną grafiką i muzyką, stanowi interesujący kąsek dla PSX'owców.

WERDYKT 80%

Mario Kart 64

Grając w gry z pod znaku Nintendo zawsze mam wrażenie jakbym przenosił się w zupełnie inny wymiar, słodki wymiar. Cukierkowy świat porywa bez względu na wiek. Swoją drogą ten baśniowy świat Maria jest doskonałą alternatywą dla coraz bardziej krwawych gier na PC czy PSX, Saturna.

INFO	
Wydawca:	**Nintendo**
Producent:	**Nintendo**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**220 zł**
Dystrybucja:	**Lukas Toys**
Platforma:	**N64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Jestem pełen podziwu dla programistów, grafików i muzyków - są jeszcze ludzie, którzy nie chcą tworzyć krwawej papki, by odmóżdżyć następne pokolenie. Tę grę polecam z czystym sumieniem graczom od 1 do 101 lat. Trochę liczb, o których powinieneś wiedzieć: 8 graczy, możesz grać na 4 joypady (nieziemskie doznania), otrzymujesz taką pozycję na starcie jaką uda Ci się wywalczyć w poprzednim przejeździe. 16 tras, 4 rodzaje pucharu (choć tylko jedna animacja zakończeniowa), 3 przejazdy do zwycięstwa. Pomoc ducha (wyciągnie Cię z lawy, wody lub puknie Cię byś wrócił na trasę). Pierwsza czwórka przechodzi dalej, reszta szykuje się do powtórek. 3 rodzaje mocy silnika Twojego karta, słabiutka 50-tka, średnia 100-ka oraz pełna moc 150-ki. Rekordy tras w jednym nagrywalnym zestawieniu, opcje — bardzo skromne. Wspaniałe animacje oraz tony doskonałych sampli dźwiękowych i utworów muzycznych.

Wario kontra Mario

8 graczy. Mario — hydraulik senior, Luigi — hydraulik junior, Peach - czadowa blondyneczka, Toad — głowa muchomora, Yoshi — przesympatyczny dino, Donkey Kong — małpa w karcie, Wario — wściekły Mario, Bowser - skorupiak ze sprzętem. Każda postać to inne odgłosy i inne zachowanie na torze.

Bananowa broń

Sześciany ze śmieszną bronią znajdujące się na trasie są odnawialne, wystarczy trochę poczekać lub trzymać się z lewej albo prawej strony pojazdu, który mknie przed Tobą (zawsze coś dla Ciebie skapnie). 3 skorupy, to 3 kierowane pociski, albo 3 ochrony przed innymi lub przeszkodami, pojedyncza skorupa to pojedynczy strzał, 3 grzyby to 3 dopałki, jeden grzyb to możliwość dopału na maksa, piorun unieruchamia resztę pojazdów, gwiazdka to możliwości taranowania, znak zapytania to mina (nie wjeżdżaj w pojedynczy sześcian ze znakiem zapytania), banany są różne, pojedyncze, duża ilość, do rzucania do przodu, do postawienia na trasie, duszek — jesteś niewidzialny dla innych.

Trasy jak się patrzy

Pierwszy najłatwiejszy puchar to Mushroom Cup. Cztery trasy Luigi Raceway — zwykły tor, rozgrzewka przed następnymi, Moo Moo Farm — preriowe zwierzaki i pagórki. Koopa Troopa Beach — plaża, odlotowa muzyka, morze, pierwsze skocznie, jazda wokół wyspy. Kalimari Desert — pustynia, pagórki ostre zakręty oraz prawdziwy węzeł kolejowy. Flower Cup, to tradycyjne cztery trasy, ale już nieco trudniejsze, Toad's Turnpike — jazda w mieście między samochodami, najbardziej rajdowa trasa, Frappe Snowland — śnieg oraz masa złośliwych bałwanów. Choco Mountain — górzysty teren, trochę skoków, przepaści, podstępnych półek skalnych, ooops uwaga na głazy, Mario Raceway — dużo zakrętów, pułapek, grzybów purchawek i wszystkiego co sobie zamarzysz. Trzeci puchar to Star Cup. Analogicznie, 4 trasy. Przepiękny Wario Stadium, ponury, ale bardzo szybki i rajdowy, setki skoków, Sherbet Land — świat lodowej pani i pijanych pingwinów, Royal Raceway - poplątany tor, Bowser's Castle — wyścigi w zamku na wulkanicznym terenie, trudny, oj trudny, aż nawet trochę denerwujący. Czwarty, to Special Cup, najbardziej urozmaicony graficznie. D.K's Jungle Parkway — tor Donkey Konga, dżungla, jaskinie, wodospad, rzeka, parowiec, imponujący Yoshi Valley - połączenie Kolorado z safari, uwaga jedź na skróty (tam gdzie jest rodzina jeży), uważaj na skaczącą kulę, Banshee Boardwalk — nocna wyprawa na molo z atrakcjami upiornego zamczyska, gigantyczne ryby, duchy, setka lecących nietoperzy. Czwarty tor niech pozostanie niespodzianką dla wytrwałych. ***Gruby***









Grafika 91% Grywalność 93%
Oryginalność 90% Dźwięk 85%

„MarioKart64" to giercowe dzieło sztuki. Nic dodać nic ująć. Wspaniały, wspaniały i jeszcze raz wspaniały.

WERDYKT 92%



Mass Destruction

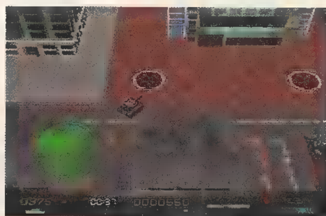
Wszyscy pamiętamy stare dobre czasy, kiedy na automatach królowały nie jakieś tam „Tekkeny" czy „Mad Dogi", kiedy panami salonów były proste strzelanki w stylu „Commando". Pomysł stary powraca w nowym wcieleniu.

Oto niedawno BMG Interactive wypuścił „Mass Destruction" - produkt nawiązujący do tamtych lat. Zgadza się „MD" jest czystą zręcznościówką. Na próżno w niej szukać jakichś skomplikowanych wątków logicznych czy złożonych misji. I przecież o to chodzi, aby się wyluzować i porozwalać to i owo. Dzięki tej gierce mamy możliwość siania zniszczenia za pomocą, ni mniej, ni więcej, tylko czołgu. Oczywiście nie jest to żadna symulacja. Akcja gry nie jest przedstawiana z wnętrza pojazdu. Naszą maszynę widzimy z zewnątrz od góry. Fabuła „Mass Destruction", jak przystało na strzelankę, nie jest zbyt wyszukana i w tym wypadku jest to jej zaletą, ponieważ nikt nie ma zamiaru doszukiwać się tu jakiś głębszych ideologii. Po prostu wcielasz się w postać najemnika, który weźmie udział w działaniach wojennych. Zaczynamy od wyboru kampanii. Są one pogrupowane na wiele misji. Po podjęciu decyzji należy dobrać sobie czołg. Selekcji dokonujemy spośród maszyn o różnych parametrach. Wyszczególnione są: szybkość, opancerzenie i uzbrojenie. Możemy pokierować czołgiem o wypośrodkowanych parametrach lub też pojeździć wózkiem powolnym, ale doskonale opancerzonym. Ja się bawiłem maszyną dobrze uzbrojoną i średnio opancerzoną. Rozwałka nie powiem, szła mi nieźle. Przed przejściem do zadymy musimy jeszcze odbyć odprawę. Jeśli ktoś ma ochotę i czas, to może przeczytać całe założenia taktyczne misji. Ja tylko kukałem na primary i secondary target. A potem zaczynałem jatkę. Pierwsze co spostrzeżemy to trójwymiarowość całego środowiska. Wszystkie obiekty są zbudowane z polygonów. Wszystkie są bardzo elegancko pocieniowane, a na niektóre nałożono dodatkowo tekstury. Cały teren jest pofałdowany. Jest mnóstwo nierówności, zarośli, drzew, szos. Nie obeszło się oczywiście bez porządnych rzek i jeziorek. Jednak uważajcie. Czołg zupełnie zanurzony może pod wodą przebywać tylko parę chwil, potem to już trumna. Akcja gry jest bardzo dynamiczna. Powoduje to bardzo płynna animacja, która spokojnie wyciąga ok. 30 fps. Nie zaobserwowałem żadnych zwolnień w scrollingu tła (to lubię, a nie jakieś lamerskie konwersje z PeCetów, które nie osiągają nawet 15 klatek). Do tego przygrywa nam bardzo przyjemna muzyczka techno. Odniosłem dziwne wrażenie, że jest ona osadzona w takim apokaliptycznym klimacie. Ale to może tylko moje złudzenia. Zaletą „Mass Destruction" jest możliwość dużej ingerencji w nasze otoczenie. Zniszczyć możemy dosłownie wszystko. W płomieniach mogą stanąć palmy, domy, nawet hangary. Prawie wszystko co nas otacza może ulec dezintegracji - po prostu „Mass Destruction". Twoimi przeciwnikami będą czołgi. Jest ich kilka typów. Uważaj na te zwrotne z niezłym opancerzeniem. Naszą misję wykonujemy bardzo silnie, współpracując z mapą. Pierwszą rzeczą jaką należy zrobić jest przyjrzenie się umiejscowieniu celów. Jeśli Twoim zadaniem jest przejęcie konwoju, to musisz się bardzo spieszyć. Opracuj błyskawiczną drogę dotarcia do celu tak, aby nie zdążył uciec z zagrożonego terenu. Często też przyjdzie nam rozwalać radary, ratować więźniów czy uprowadzić wrogiego pilota. Generalnie opłaca się wykonywać secondary target ze względu na liczbę punktów. Miło siebie ujrzeć na pierwszym miejscu Hall of Fame. Aby pomyślnie zakończyć misję należy pozytywnie zaliczyć primary target oraz odnaleźć lądowisko helikoptera, który Cię zabierze z tego koszmaru. Wspomnę jeszcze o kilku narzędziach destrukcji. Rozpoczynamy oczywiście ze standardowym działkiem oraz rakietami. Jest to już całkiem przyzwoity środek do siania zniszczenia. Podczas gry zdobyć możemy miotacz płomieni (najzajebistsza broń), miny oraz bomby, które rozwalają wszystko w zasięgu wzroku. Stan opancerzenia czołgu pokazuje nam licznik u dołu ekranu. Nie naruszona maszyna posiada 999 jednostek i naprawdę nawet na poziomie hard nie jest tak łatwo stracić osłonę. „Mass Destruction" bardzo przyjemnie zagospodarował moim wolnym czasem. Jeśli lubisz zręcznościówki oraz tęsknisz za starymi automatowymi hiciorami, to produkt BMG jest dla Ciebie.

MaM

INFO

Wydawca:	BMG
Producent:	NMS Software
Data wydania:	Już jest
Cena:	235.00
Dystrybucja:	Bobmark (Saturn)
Platforma:	Saturn, PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe





Grafika 75% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 80%

„Mass Destruction" jest doskonałą wyżywką dla wszystkich, którzy lubią bez zbędnych ceregieli rozwalić parę chałup.

WERDYKT 75%

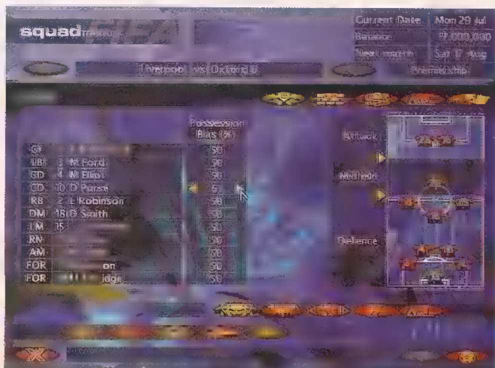
FIFA Soccer Manager

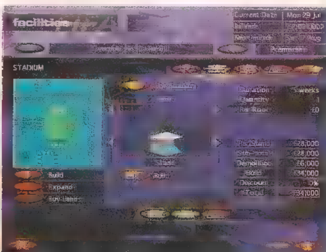
Czy nie męczy Cię ciągłe uganianie się [redacted] piłką [redacted] „FIFA 97"? Nie miałbyś ochoty udać się [redacted] zasłużony odpoczynek i zająć się mniej wyczerpującym fizycznie zajęciem? Przecież mógłbyś usiąść [redacted] ławce trenera i poprowadzić Twoją drużynę do zwycięstwa! Skończ z bieganiem po boisku i stań się poważnym człowiekiem. Twoje możliwości menedżerskie przetestuje [redacted] produkcja Electronic Arts p.t. „FIFA Soccer Manager".

Menedżery piłkarskie nie są popularnym gatunkiem. Jednak jest to rodzaj gier na tyle pożądany, aby produkcje tego typu regularnie ukazywały się na półkach sklepowych. Odział EA Sports po serii znakomitych piłek nożnych wypuścił na rynek grę, która pozwoli Ci poprowadzić Twój zespół do zwycięstwa. Ale po kolei. Po obejrzeniu bardzo fajnego intro, przechodzimy do opcji. I tu małe zgięcie. Rozumiem, że tego typu gry nie są specjalnie proste, ale taka ilość tabelek może doprowadzić do szału. Nie przesadzam, jest tego trochę za dużo. No ale spróbujmy się w tym odnaleźć. Autorzy naprawdę rozbudowali swój produkt tak, aby jak najwierniej oddać realia zarządzania zespołem. Spotkasz się z bardzo wieloma problemami. Pierwszym z nich (na szczęście najmniejszym) jest podjęcie decyzji, w jakiej lidze chcesz grać i który zespół chcesz prowadzić. Do wyboru mamy rozgrywki w Anglii, Niemczech, Francji, Włoszech i Szkocji. Gdy się z tym uporasz zaczynasz prowadzenie teamu. Będziesz podejmował wszystkie decyzje. Będziesz mógł dokonywać transferu zawodników, wysyłać ich na treningi i urlopy. Tak, to bardzo ważne. Brak ćwiczeń powoduje spadek umiejętności piłkarza, natomiast przetrenowanie zawodnika grozi jego kontuzją i ma wpływ na morale. Każdy piłkarz jest charakteryzowany przez kilka współczynników. To one wpływają na jego efektywność podczas meczu. Parametrów opisujących sportowca jest wiele: determinacja, opanowanie, przyspieszenie, szybkość, czujność itp. Więc dbaj o zawodników i dobrze wykorzystuj ich umiejętności. Tzn. nie waż się obrońcy ustawiać w ataku czy lewoskrzydłowego przerzucać na drugą stronę boiska. Wracając do treningu. Musisz przyjrzeć się zawodnikowi i dowiedzieć się ile bramek strzelił, jaki ma spryt, jak dobrze podaje. W ten sposób dojdziesz do tego na jaki trening wysłać delikwenta. Przed przystąpieniem do meczu powinieneś jeszcze obrać taktykę. Zadecyduj czy chłopaki mają grać pozycyjnie, z kontrataku, tylko długą piłką czy po prostu walić do bramki korzystając z każdej okazji. Potem już przechodzimy do meczu. Sam mecz przedstawiony jest bardzo ciekawie. Obserwuj bacznie to, co dzieje się na boisku. W zależności od sytuacji wydawaj dyspozycje. Koniecznie pamiętaj o rezerwowych!! Wprowadzenie świeżego zawodnika na boisko może przynieść bardzo korzystne rezultaty. Po rozegranym meczu, czeka Cię jeszcze przeczytanie tabeli ze statystykami. Wyciągnij z niej odpowiednie wnioski. Ale to nie koniec Twoich obowiązków. Musisz przecież, gdzieś rozegrać mecze, których jesteś gospodarzem. Inwestowanie w stadion jest więc rzeczą równie ważną. Możesz dobudować trybuny, dach, zwiększyć liczbę miejsc. Utrzymanie boiska również kosztuje. Pamiętaj, mecze na szczycie nie mogą być rozgrywane na ziemi i w błocie. To oczywiście jedna dziesiąta opcji, to wszystko wygląda dużo bardziej skomplikowanie niż napisałem. Mimo całej złożoności gry, udało się autorom stworzyć bardzo estetyczną grafikę. Wygląd menusów nie odstrasza. Program pracuje w wysokiej rozdzielczości w trybie hi-color. Same sekwencje przedstawiające mecz też nie są brzydkie. Ogólnie rzecz biorąc oprawa wizualna jest bardzo estetyczna. Podobnie sprawa się ma z warstwą dźwiękową, która jest bardzo spartańska. Co prawda muzycznie intro jest zrealizowane dobrze, jednak potem muzyka zanika. Podczas samej gry towarzyszą nam cały czas fajnie dobrane efekty dźwiękowe. Na szczęście strona techniczna gry wypadła nie najgorzej, ale nadal daleko jej do doskonałości. Na zakończenie dodam tylko, abyście uważali. To jest trudny program i kupując go musicie wiedzieć co wybieracie. Jeśli jednak lubicie rozbudowane menedżery piłkarskie to „FIFA" może Was wciągnąć. [redacted]

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	EA Sports
Data [redacted]:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, [redacted]





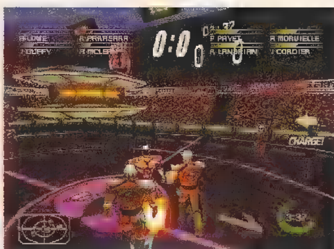


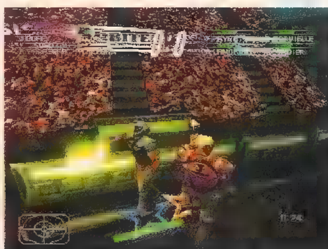
Grafika 80% Grywalność 70%
Oryginalność 70% Dźwięk 70%

„FSM" jest grą przeznaczoną tylko i wyłącznie dla miłośników gatunku. Chcesz się pobawić w trenera to zainwestuj pieniążki.

WERDYKT 70%







Riot

Kiedy usłyszałam tytuł „Riot" [redacted] skojarzył mi się [redacted] z [redacted]lanką [redacted] ośmiobitowe Atari. Po odpaleniu gierki okazało się, że nie jest [redacted] wersja starego przeboju, chociaż i w tym przypadku [redacted] pięści [redacted] refleks są podstawą gry.

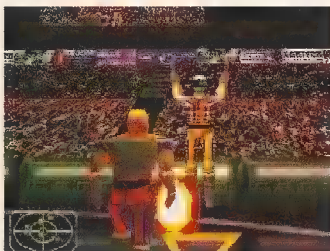
INFO

[redacted]	[redacted]
Producent:	[redacted]
Data wydania:	Już [redacted]
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, [redacted]
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, SB/GUS

Po takim wstępie pewnie spodziewacie się kolejnej bijatyki? Muszę więc rozczarować wszystkich miłośników „Street Fightera", „MK" i im podobnych, gdyż „Riot" jest grą sportową – cokolwiek nietypową, ale jednak. Według autorów jest to sport przyszłości, łączący w sobie elementy koszykówki, hokeja oraz boksu. Idea jest prosta: kierując czteroosobową drużyną, musimy zdobyć więcej „goli" niż przeciwnik. I w tym momencie zaczynają się schody. Rolę piłki pełni kulista wiązka energetyczna (taka jak w filmie „Tron"), którą bardzo trudno złapać i jeszcze trudniej utrzymać na tyle długo, by zdobyć punkty. W centrum boiska zawieszona jest obręcz, do której należy wrzucić „piłkę", jednak jest tu pewien haczyk. Otóż, zanim strzelimy gola, musimy najpierw „naładować" piłkę w specjalnych punktach znajdujących się na polu przeciwnika. Moim zdaniem autorzy gry przesadzili z „udziwnieniem" zasad. „Riot" jest grą bardzo dynamiczną i można się w niej „wyżyć" (trzeba tylko perfekt opanować klawiszologię i automatycznie reagować na sytuacje na boisku), jednak takie bieganie do ładowarek tylko denerwuje i odbiera spontaniczność rozgrywce. W czasie meczu towarzyszy nam „rozszalała" kamera (przyznaję, że niektóre ujęcia są zabójcze), przy czym możemy sami wybrać kąt widzenia albo zdać się na „intuicję" komputera.

Nie dopatrzyłam się w „Riocie" elementów hokeja ani boksu. Jest to bardziej połączenie koszykówki z futbolem amerykańskim. Przechwytywanie piłki polega na podcięciu (wślizgu) przeciwnika, czyli po prostu faulowaniu. Boisko jest podzielone na trzy strefy. Im strefa dalsza od kosza, tym więcej zdobytych punktów (koszykówka). W trakcie meczu tłum kibiców rzuca na boisko różne bonusy, zwiększające czasowo możliwości zawodnika, który je złapie np. szybkość, siłę czy zręczność. I tyle o zasadach. W sumie nic nadzwyczajnego. Jeżeli zrezygnujemy z różnych bajerów graficznych, jak np. szczegóły, refleksy świetlne, faktura boiska i wysoka rozdzielczość, to naszym oczom ukaże się obrazek rodem z automatu do gry z lat osiemdziesiątych. Kiedy zabraknie „gumy do żucia dla oczu", to wtedy grywalność „Riota" zaczyna mocno kuleć i nawet muzyczka ani dopingujące okrzyki komentatorów i publiki nie zachęcają do gry.

Rywalizować możemy z komputerem, kolegą lub kilkoma przeciwnikami po sieci, jednak w tym przypadku każdy z nich musi mieć własną płytkę. Rozegrać możemy turniej, mecz towarzyski lub wziąć udział w rozgrywkach ligowych. Istnieje opcja edytowania wybranej drużyny. Jest to gra piekielnie wymagająca sprzętowo. Ktoś, kto nie ma naprawdę mocnej maszynki, nie będzie mógł docenić tego atutu gry, jakim jest grafika połączona z szybkością rozgrywki. Osobiście zdecydowanie wolę oddzielne, doskonale dopracowane wersje koszykówki, piłki nożnej czy hokeja od niezbyt zgrabnej mieszaniny kilku zasad z wyżej wymienionych gier sportowych. Jeżeli już mam sięgać po „wymagającą" grę sportową przyszłości, to wybieram „Hyper Blade". ***Agnes***





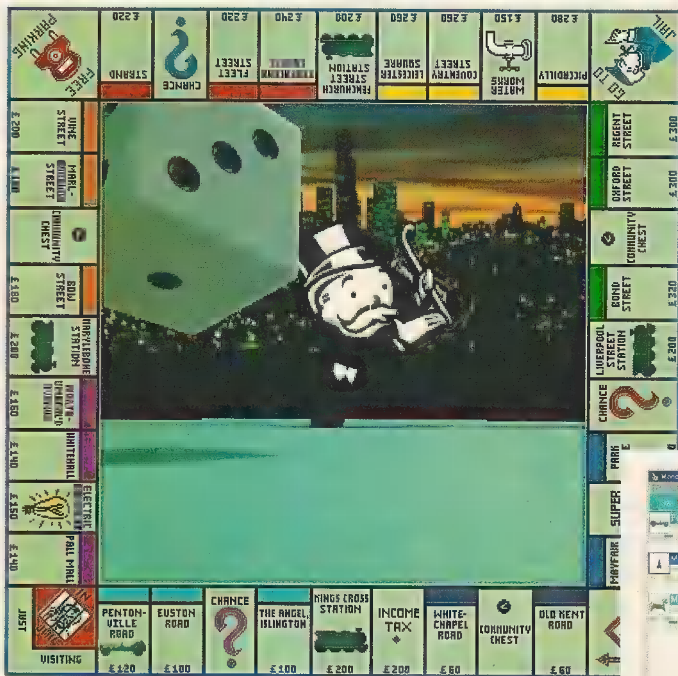
Grafika 85% Grywalność 60%
Oryginalność 40% Dźwięk 75%

Gra oferuje zbyt mało jak na tak duże wymagania sprzętowe. Grafika na bardzo wysokim poziomie oraz dynamiczna akcja.

WERDYKT 58%

Monopoly

Ponoć matka Karola Marksa, powiedziała kiedyś o swym synu: „Lepiej byłoby, gdyby Karol zrobił kapitał, a nie go napisał". Jest to chyba pragnienie wszystkich rodziców - marzą o tym, aby ich dzieci „do czegoś w życiu doszły". Ale jak małe dziecko ma tego dokonać?!



INFO

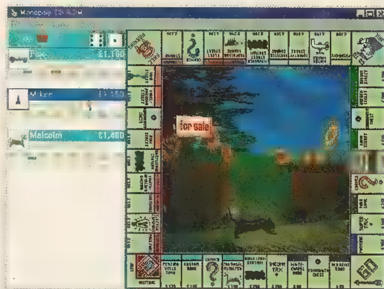
Wydawca:	Hasbro Interactive
Producent:	Westwood Studios
[illegible] wydania:	Już [illegible]
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Hasbro [illegible]
Platforma:	[illegible]
Wymagania Techniczne:	[illegible] VGA, [illegible] RAM, 2xCD-ROM, Windows

Dróg jest oczywiście wiele: można handlować spirytusem z Rosjanami, sprzedawać ze szczęki na „stadionie" lub po prostu kraść. Wszystko jest w porządku, dopóki nie odkryjesz w sobie brzydkiej (jak na dzisiejsze czasy) cechy: uczciwości. Będziesz musiał dorabiać się w pocie czoła, nie mając żadnej wprawy! Zaraz, zaraz - jest jedna mała sprawa, dzięki której możesz sobie trochę poćwiczyć. To gra „Monopoly".

Tak, tak - dobrze domyślasz się mój kochany czytelniku. Jest to komputerowa wersja znanej gry planszowej, o takim samym tytule. Z tego powodu nie będę w tym miejscu tłumaczył jej reguł - jeśli ich nie znasz, jesteś stuprocentowym ignorantem, któremu zalecam zajrzenie do instrukcji znajdującej się w pudełku. Wszystkich, którzy znają tę grę, zapewne zainteresuje czy wersja komputerowa charakteryzuje się taką samą grywalnością, jak jej planszowa odpowiedniczka. Otóż z prawdziwą radością stwierdzam, że TAK! „Monopoly" nie straciła nic na swojej grywalności, a do tego w wersji komputerowej, zyskała kilka gadżetów, które bardzo uprzyjemniają rozgrywkę. „Monopoly" okraszona jest całkiem fajnymi animacjami, które jednak spowalniają trochę rozgrywkę. Na szczęście program jest w pełni konfigurowalny, więc można dostosować go do swoich własnych wymagań. Można np. ustalić czy rozgrywka będzie przebiegała wg. reguł klasycznych, czy określonych, ustalonych przez gracza - obowiązek regularnej zabudowy, nieograniczone środki z Banku na domy i hotele, dokonywanie transakcji z więzienia, utajnienie środków pieniężnych, oraz stosowanie oszustw przez komputer (fuj!). Bardzo dobrze wygląda również strona techniczna gry: możliwość grania w sieci, dobrze wykonany on-line help, wspomniana duża konfigurowalność programu, sprawiają, że po zagraniu w „Monopoly", odnosi się wrażenie obcowania z dobrze wykonaną, rzemieślniczą robotą. Podsumowując: strona merytoryczno-techniczna programu prezentuje się nad wyraz dobrze.

Przejdźmy, więc do części audiowizualnej. Moje osobiste wrażenie jest tu mniej ekstatyczne. Co prawda, jak już wspomniałem gra okraszona jest sporą ilością, dobrze wykonanych renderingów, ale jest to chyba jedna z niewielu pozytywnych spraw. Sama plansza, jest dość prosta i mało kolorowa. Z drugiej jednak strony, ktoś mógłby postawić pytanie: po co (sorry, stary) do diabła robić z gierki ekonomicznej arenę cyrkową?! Ja jednak nadal obstaję przy swoim i twierdzę, że graficy powinni troszkę bardziej się przyłożyć - kilka dobrze dobranych tekstur, imitujących np. stary karton (huh, „żywe" Monopoly rUleZ!), znacznie podkręciłoby klimat tej gry. Podobnie wygląda sprawa z muzyczką... Tłuczona jest ona w stylu starych filmów, bez tzw. samplingu :-), a tylko z pianinkiem przygrywającym w tle (czasami, wsłuchując się w prędkość wyrzucanych przez „pianistę" dźwięków, dochodzę do wniosku, że był on człekiem, cokolwiek znerwicowanym). Mi osobiście podobałyby się kawałki spokojne, podkreślające klasykę i maestrię tego wiekowego a jednocześnie bardzo udanego pomysłu (tak, tak - wiekowego, Monopoly wymyślił Charles B. Darrow w roku 1930!). Podsumowując stronę audiowizualną: chciałoby się trochę więcej, ale to co jest, nie sprawi zbyt dużego zawodu...

No cóż, w sumie „Monopoly" to produkcja udana. Pozostaje co prawda lekki niesmak po zetknięciu się



z jej estetyzmem. Na szczęście, to co przesądza o całkowitej ocenie danej produkcji, czyli jej grywalność pozostała na poziomie wersji planszowej. I bardzo dobrze! Wszystkich, którzy mieli już styczność z tą wspaniałą grą w jej odmianie „niekomputerowej" (a także pozostałych, którzy nie mieli tej przyjemności) namawiam gorąco do zakupu tego tytułu. ***Suicide***

Grafika 58% Grywalność 90%
Oryginalność 50% Dźwięk 60%

Bardzo wysoka grywalność i dość przeciętne wykonanie – w sumie jednak produkt wart zakupienia.

WERDYKT 75%







Premier Manager 97

[redacted] seria programów „Premier Manager" [redacted] sprzedana [redacted] firmę [redacted] w wielu tysiącach egzemplarzy. A jak powszechnie wiadomo, gdy coś się [redacted] sprzedaje, [redacted] tym korzystać. I [redacted] sposób powstał produkt, który stał się legendą, zanim jeszcze się pojawił na rynku.

Chodzi oczywiście [redacted] grę „Premier Manager 97", która na samym starcie osiągnęła wielką przewagę nad swoimi poprzednikami. Została wydana na krążku CD, przez co można było upchnąć wiele bajerów nie spotykanych dotąd w tego rodzaju grach.

Gra oferuje nam dwa rodzaje rozgrywki. Pierwszy z nich (Manager League) to zwykły tryb grania, czyli wybieramy jeden z 92 klubów i gramy do bólu. Drugi z nich (Pro-Manager League) jest niewątpliwie ciekawszy, ponieważ nie mamy możliwości wyboru dowolnego klubu. Za to ukazuje się lista klubów, których udziałowcy określają cel na nadchodzący sezon. Może to być utrzymanie klubu w danej lidze, gra o miejsce w środku tabeli, wywalczenie awansu do wyższej ligi, a także mistrzostwo Anglii czy wywalczenie miejsca gwarantującego start w europejskich pucharach. Przed rozpoczęciem kolejnego sezonu ukazuje się znowu ta lista i mamy możliwość zmiany pracodawcy, przez co gra nie staje się nużąca po wywalczeniu któregoś tam mistrzostwa. Po wyborze rodzaju rozgrywki, musimy określić swoje kompetencje. I w tym miejscu brawa dla programistów, bo nie musimy zostać koniecznie prezydentem klubu (opcja Total Control) i martwić się wszystkim: od ustalenia treningów dla każdego z graczy, wyboru taktyki na dane spotkanie, poprzez kupno i sprzedaż zawodników, aż po rozbudowę infrastruktury stadionu (uff). Możesz zostać tylko trenerem (Trainer), albo menedżerem (Manager) lub księgowym (Accountant) i odpowiadać za swoją ściśle określoną przez program działkę pracy. Moim zdaniem jest to bardzo korzystne wyjście z sytuacji. Nie każdy z nas lubi co spotkanie ustalać taktykę, więc można zostać np. księgowym, mogącym ingerować w inne czynności związane z działalnością klubu, nie podlegające jego kompetencji, jeśli mamy tylko taką zachciankę.

INFO	
Wydawca:	Gremlin
Producent:	Dinamic Multimedia
[redacted] wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]



Od strony graficznej program zrobiony jest nieźle. Dobrze wyważona kolorystyka [redacted] poszczególnych opcjach dodaje niesamowitą czytelność informacjom [redacted] nich zawartych. Ma to duży wpływ na grywalność, tak samo jak możliwość oglądania spotkań. Jest to istotne w przypadku, gdy zdecydowałeś się zostać trenerem. Można obejrzeć czy założona taktyka jest dobra i czy poszczególni gracze sprawdzają się na swoich pozycjach. Jest jednak minus tej opcji. Rozgrywka staje się przez to piekielnie długa i gwarantuje, że zaraz z niej zrezygnujecie.

Dźwięk w „Premier Manager 97" nie jest potrzebny, ale w czasie meczu zasługują na uwagę profesjonalne komentarze Barry'ego Daviesa (coś trzeba było w końcu upchnąć na krążku). Nie byłbym w porządku, jeśli bym nie wspomniał o multimedialnej encyklopedii, jaka została umieszczona wraz z grą (Data Base). Obejmuje ona wyczerpujące informacje o wszystkich klubach i zawodnikach tych najwyżej notowanych drużyn. Encyklopedia jest wykonana bardzo profesjonalnie. Informacje są podane tematycznie, bardzo przejrzyście, przez co potrafi wciągnąć na wiele godzin. Jest to niewątpliwie nowatorskie podejście do tematu i zasługujące na wielkie brawa. Gra jednak, pomimo mojego huraoptymizmu, zawiera wiele niedociągnięć. Jednym z nich jest brak starzenia się zawodników. Co staje się absurdalne, jeśli ktoś zna się dobrze na piłce. Można bardzo szybko zmontować na tyle silną ekipę, aby każdy sezon kończyć sukcesem. Przez co gra staje się mało atrakcyjna i szybko się nudzi, [redacted] przecież nie o to chodzi.

Na koniec należy niewątpliwie porównać „Premier Manager 97" do „Championship Manager 2" firmy Domark. To porównanie według mnie wychodzi zdecydowanie na korzyść programu firmy Domark. „CM2" jest zdecydowanie trudniejsza i sama gra przynosi więcej satysfakcji, pomimo iż oprawa graficzna jest lepsza w „PM97". [redacted]

Grafika [redacted] Grywalność [redacted]
Oryginalność 85% Dźwięk 70%

Kup, kup i jeszcze raz kup, [redacted] z pewnością nie będziesz tego żałował.

WERDYKT 85%



Actua Soccer Club Edition

[redacted] powiedzenie głosi: „Dwa razy [redacted] tej samej rzeki się nie wchodzi", [redacted] firma [redacted] się [redacted] zdecydowała, [redacted] jak [redacted] trener reprezentacji Antoni Piechniczek. [redacted] zapewnie nie wyjdzie [redacted] tym źle, [redacted] selekcjoner już [redacted] tym stracił.

INFO

Wydawca:	**Gremlin**
Producent:	[redacted]
Data wydania:	**Tel.**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 VGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

Gra „Actua Soccer Club Edition" to nic innego, tylko nasza stara dobra „Actua Soccer" z jedną istotną zmianą. Zamiast grać w którąś tam edycję Mistrzostw Świata, możemy pograć sobie w angielskiej Premier League. Prawda, że zawodowo. Co nam to daje. Przede wszystkim pełne składy drużyn Premier League i możliwości tachlownia zawodnikami w najróżniejsze strony. Osobiście polecam małą fantazję z wystawieniem w bramce Manchesteru United np. napastnika Andy Cola. Głupi pomysł, ale co się nie robi dla zwiększenia radości z grania.

Inna możliwość to liczba meczy, jakie możemy sobie rozegrać w jednym sezonie. Czyli nareszcie jest to brak ciągle powtarzających się drużyn i grania z tymi samymi rywalami na okrągło. Przez to gra staje się ciekawsza, a także dostarcza wiele emocji, gdy np. jedna przegrana może spowodować nasz spadek na bardzo odległe miejsce w lidze. Grafika 3D w grze została ta sama, co przynajmniej dla mnie, zapewnia doskonałą zabawę i niesamowitą grywalność. Istotny na to wpływ ma możliwość doboru w czasie gry odpowiedniego ustawienia kamery, co przy stałych fragmentach gry (rzuty rożne, wolne czy karny), może mieć istotny wpływ na wynik meczu. Oczywiście grafika nie jest doskonała, ale w czasie grania chodzi przede wszystkim o płynność akcji, co Actua naprawdę zapewnia.







Natomiast jeżeli chodzi o efekty dźwiękowe, to są one na tyle dobre, że nie przeszkadzają w czasie gry. Nawet jeżeli się komuś znudzą, to oczywiście można je sobie wyłączyć.

Zastanawia mnie jednak jedna rzecz – po co programiści umieścili stare statystyki z sezonu 94/95? Jeżeli mieli już je umieszczać, to powinny być z sezonu 95/96.

Uważam, że są one zupełnie bezużyteczne, choć ładnie wykonane, ale przy takich rotacjach w składach poszczególnych drużyn naprawdę nie ma to sensu. Ogólnie, „Actua Soccer Club Edition" to stary dobry cukierek w nowym opakowaniu. Miłośnicy poprzedniej wersji zapewnie sięgną i po tę.

[redacted]

Grafika 75% Grywalność [redacted]
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

Duża grywalność zapewnia dobrą zabawę na wiele wieczorów.

WERDYKT 75%

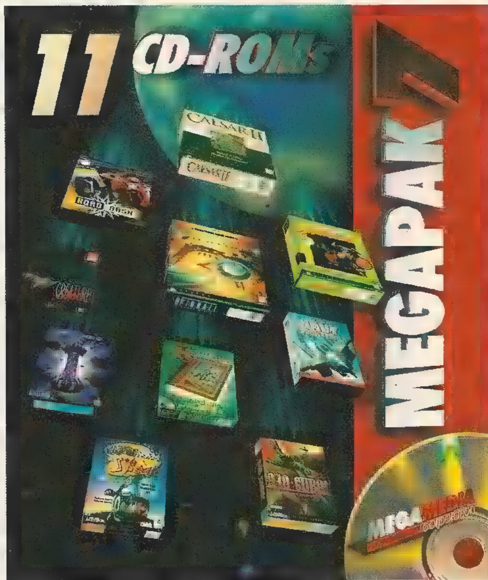
INFO	
Wydawca:	MegaMedia Corp.
[redacted] wydania:	Już jest
[redacted]	197.00
Dystrybucja:	Master
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	[redacted] SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

MegaPak 7

Ilekroć fani widzą [redacted] barwne pudełko z napisem MEGAPAK – wiedzą doskonale [redacted] jest grane! Oznacza to zawsze, że właśnie rozpoczyna się kolejna okazyjna wyprzedaż zestawu dość znanych gier, oferowanych – tym [redacted] – po atrakcyjnych cenach.

Tak właśnie należy traktować nową ofertę firmy wydawniczej Megamedia, proponującą nabycie zestawu zatytułowanego „Megapak 7". Obejmuje on 10 dość nowych lub niezbyt starych gier, zapisanych na 11 CD-ROM-ach. Jeśli podzielimy cenę tego zestawu przez liczbę objętych nim tytułów, wypadnie nam, że za jedną grę płacimy średnio 10% jej dotychczasowej ceny detalicznej.

Postawmy sprawę jasno! W tego rodzaju zestawach nie znajdujemy super hitów! Sprzedażą takich gier rządzą zupełnie odmienne prawa. Ale w zestawach „Megapak" znajdujemy z reguły gry interesujące – a może się zdarzyć – nawet tytuły wybitne! Przestrzegana jest tu ponadto zasada, że gry te nie mogą być pokryte tak zwanym „pyłem zapomnienia". Są to pozycje wydane najczęściej w bieżącym lub ubiegłym roku, rzadziej sprzed dwóch – trzech lat. Zestawy obejmują też z reguły gry, zaliczane do różnych gatunków. Każdy fan powinien w nich znaleźć dla siebie coś szczególnie miłego! To wszystko jest wsparte poważnym argumentem cenowym! Zestaw 10 gier, wspartych polskojęzyczną instrukcją, kosztuje tyle, co jedna aktualnie oferowana, nowa gra. Nad takim argumentem cenowym trudno wzruszyć ramionami i przejść do tzw. porządku dziennego. Zestawy „Megapak", to dobra okazja zakupu dla niezbyt zasobnych kolekcjonerów gier. Jest to również zupełnie fajna okazja dla sprawienia komuś – lub zamówienia dla siebie – miłego prezentu. Czas na omówienie zawartości zestawu „Megapak 7".



Listę otwiera dość głośna w 1995 roku gra strategiczna „Caesar II" (Sierra On-Line 1995). Jest to symulacja budowy, rozwoju i obrony prowincji Cesarstwa Rzymskiego, a więc przeniesiemy się w czasy starożytne. Gra zawiera wszystko to, co powinna obejmować rasowa „strategia". Jesteś namiestnikiem prowincji i sterujesz budową jej stolicy, produkcją, finansami i tworzeniem armii. Twoje kohorty będą ścierały się z najazdem hord barbarzyńców (Gallowie). Krok po kroku będziesz budował swą karierę, na której szczycie jaśnieje cesarski tron. Gra posiada przystępny interfejs i dobrą grafikę SVGA. Kolejną pozycją zestawu „Megapak 7" jest „3-D Ultra Pinball – Creep Night" (Sierra On-Line 1996). Kolejne stoły tego flippera przedstawiają fantasyland z mrocznym zamczyskiem, ogarnięty chaosem przez złe moce. Są tam katakumby, wieże upiorów, chimery i gobliny oraz laboratorium szalonego alchemika. Twoim celem jest przebyć to wszystko, pokonać potwory i stanąć do ostatecznej walki z królem Goblinów. Dla fanów flipperów to niemała gratka! Kolej na prezentację gry „Earthworm Jim" (Activision 1994). To zadziwiające dzieje kariery ziemnego robaka, którego ślepy los zainstalował w niezniszczalnym skafandrze kosmicznym. Dzięki temu pospolita glista przybiera ludzkie kształty i dysponuje nadludzką siłą. Poprzez dwadzieścia poziomów, zwalczając dziwaczne monstra, będziesz zmierzał do ostatecznego starcia z łowcą nagród Psy-Crow, aby wyrwać z jego łap piękną księżniczkę. Kiedy nasycisz się już tymi zmaganiami, będziesz mógł przejść na inny teren walki. W grze „Road Rash" (Electronic Arts 1996-97) dosiadasz odlotowego motocykla i na 25 trasach będziesz walczyć z 15 przeciwnikami. Szybkość do 150 km/h i wszystkie chwyty dozwolone! Kolejna gra zestawu to „Creature Shock" (Virgin Interactive Entertainment 1995). Przeniesie Cię ona w wiek XXII. Trzy okręty kosmiczne szukają w Systemie Słonecznym miejsca na nową kolebkę ludzkości. Ziemia w tym czasie jest już tylko przeludnionym i zrujnowanym ekologicznie oraz wyeksploatowanym doszczętnie (kopalnie) serem szwajcarskim. Jeden z tych okrętów, UNS Amazon, wysyła z okolic Saturna słaby sygnał alarmowy, a Ty podejmujesz wyzwanie losu i ruszasz na jego ratunek. W ten sposób znaleźliśmy się już na półmetku zestawu „Megapak 7". A oto pozycje jego drugiej części. Gra „US Navy Fighters" (Electronic Arts 1997) to głośny i bardzo udany, zaawansowany symulator walki powietrznej na morzu. Realistyczna i piękna grafika SVGA. Pozwolę sobie na uwagę, że ten piękny symulator jest równolegle i aktualnie oferowany przez sklepy i giełdę jako oddzielna gra. Komentarze zbędne! „Genewars" (Bullfroga, Electronic Arts 1996–97) to kolejna pozycja zestawu. Jest to urokliwa, baśniowa saga kosmiczna. Dowodzisz zespołem ekspertów, których zadaniem jest uspokojenie i podporządkowanie Pangalaktycznemu Imperium kilku niesfornych cywilizacji na obcych planetach. Piękna grafika, to mocny atut tej gry. „Megapak 7" obejmuje jeszcze jedną, dobrą grę strategiczną. Jest nią „Missionforce: Cyberstorm" (Sierra On-Line 1996). W odległej Galaktyce podejmujesz walkę z kosmiczną rasą, krwiożerczymi Cybrydami. Dysponujesz Biodermami, doskonałymi wojownikami, których dostosowujesz do specyfiki walki w konkretnej misji, dokonując na nich manipulacji genetycznych. Teraz zestaw oferuje Ci kolejny symulator lotniczy – słynny „A-10 Cuba!". Zasiądź w kabinie najbrzydszego i najbardziej groźnego myśliwca szturmowego „A-10 Warthog". Zgrupowania czołgów i oddziały partyzanckie atakują bazę Guantanamo. Jest też „Aleja Migów", a do wyboru dwanaście misji szturmowych i dwadzieścia broni ze słynnym działem GAU/8A włącznie. Ostatnia pozycja zestawu to „Heroes of Might & Magic I" (New World Computing 1996). To głośna i znakomita baśniowa strategia o pięknej grafice SVGA. Fantastyczne krajobrazy, zastępy różnorakich i nie mniej fantastycznych stworów, wciągające sekwencje animowanej walki i.. wiele nieprzespanych nocy. Z tego krótkiego przeglądu wynika co najmniej jedno – w zestawie „Megapak 7" – jest w czym wybierać.

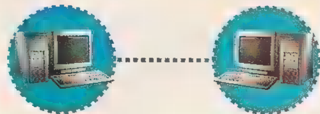
Zestaw ma dość łagodne wymagania sprzętowe – o czym niżej – i nie wymaga hektarów pamięci RAM. Pięć ostatnich pozycji wymaga dysponowania Windows 95.

Reset

Interesujący i bogaty zestaw gier, reprezentujący różne ich gatunki. Dobry dla niezbyt zasobnych kieszeni i na upominki dla przyjaciół.

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Dawno, dawno temu, bardzo daleko stąd... ...w odległej Sieci... Pamiętacie Drodzy Czytelnicy, jak Wam obiecaliśmy ze ś.p. Wośkiem opis „X-Wing Vs Tie Fighter"? Jeżeli tak, to dziwne, bo ja nie... W każdym razie oto on, ale zacznijmy od początku... Pewnego upalnego, słonecznego, pięknego, ■ zarazem nudnego dnia, siedziałem z kolegami w jakiejś knajpie, wlewając w siebie co mocniejsze trunki. Przy tym narzekaliśmy, że nie mamy w co pograć w sieci, że w ogóle nie mamy w co grać, itd. itp. Te spokojne rozmyślania przerwał swym nagłym wtargnięciem pewien (zdrowo kopnięty w mózg) osobnik, który „rzucił" tylko jedno zdanie – Jest już „XvT"!!! Chwyciliśmy tylko nasze czapeczki z gustownym napisem „CoCa-ine" i już nas nie było...

W domu trzeba było „pomęczyć" trochę starych, zgarnąć pieniążki i polecieć do sklepu...

Kiedy odpalałem „XvT", ręce tak bardzo drżały mi z podniecenia, że dopiero po 30 sekundach trafiłem płytką do czytnika. Nie pamiętam instalacji, ani pierwszej nocy, ani drugiej... Dopiero potem uświadomiłem sobie, jak cholernie kiepska jest ta gra w wersji na single playera. „Kurde bele!!!" – wrzasnąłem na cały dom, aż przybiegła nawet głucha sąsiadka z dołu...

Jeżeli ktoś nie ma możliwości pogrania, chociażby po „kablu", ani tym bardziej w sieci, to niech lepiej nie kupuje tej gry. Żadnych kampanii, żadnych filmików, wprowadzających ten niepowtarzalny nastrój, tylko to (nie będę przeklinać) intro.

Gdy już zdecydujemy zagrać w wersję dla „zsieciowanych", mamy do wyboru kilka rodzajów połączeń:

1. Direct Serial – czyli standardowo – gra po „sznurku". Maksymalnie 2 osoby, ale to już wszyscy wiedzą. Najśmieszniejsze jest to, że najczęściej grałem właśnie przez ten rodzaj połączenia. Może dlatego iż nie dochodziło do takich konfliktów (czytaj: totalna rozwałka wszystkiego co się rusza, przez jednego „buntownika", który po prostu nie podporządkowywał się rozkazom...)

Tak jak i w przypadku „Quake", podczas gdy my będziemy bić się z kumplem oto, że to on sp..... akcję, do pokoju mogą wpaść rodzice zwabieni dziwnymi okrzykami i jękami konającego przeciwnika...

2. Modem – czyli połączenie modemowe. Wiecie co o tym sądzę, więc bez komentarza (dla nie wtajemniczonych – cholerne rachunki polskiego monopolisty!). Nawet nie ma sensu odpalać gry w tym trybie. Też max. 2 osoby.

3. IPX – gra w sieci lokalnej (LAN). Maksymalna ilość graczy: 16 osób. Osobiście grałem tylko w 8, ale i tak było czadersko! Jest naprawdę fajny klimat. Wyobraźcie sobie taką akcję: leci eskadra Y-wingów, które są eskortowane przez szwadron X-wingów. Każdy pojazd jest kierowany przez Twojego kumpla. Cel misji: zniszczyć Imperial Star Destroyera. Straty: nieważne... Lecicie spokojnie i nagle napotykacie chmarę TIE-fighterów. Rozpoczyna się walka. Rzucasz rozkazami na lewo i prawo, ale Y-wingi i tak zostają zniszczone... Teraz już tylko trzeba przeżyć... Tak właśnie wygląda (i to dosyć często) przykładowa akcja w „XvT". Naprawdę jest niesamowity klimat i nastrój.

4. TCP/IP – po prostu Internet. Kiedy pierwszy raz zagrałem w Internecie, zostałem zniszczony (tj. mój statek, a nie ja) w ciągu pięciu minut... Ale po kilku kwadransach było już znacznie lepiej (15 minut swobodnego latania). Ok, tylko żartuję, ale tak na poważnie, to tu latają chyba sami mistrzowie (albo ja jestem jakiś słaby). W każdym razie długo nie zabawiłem w Internecie, bo pewna zabawna firma (TP.SA), ze swoimi zabawnymi łączami, zerwała mi to połączenie w przeciągu jednej godziny (ale jak na nich, to całkiem nieźle)...

Uff... Przebrnęliśmy przez ustawienia i nadszedł czas na rodzaj gry, a może to być:

■ Exercises: ćwiczenia, a to mówi samo za siebie... Chyba najnudniejszy rodzaj gry polegający na lataniu przez bramki i strzelaniu do celów.

■ Melees: czyli starcia. Po prostu coś jak deathmatch w grach doomopodobnych, z tym że możemy wybrać: każdy na każdego, dwa oddziały czteroosobowe lub kilka oddziałów dwuosobowych. Fajnie się gra, ale na dłuższą metę robi się nudne.

■ Tournament: turniej. Jest on po to, aby można było wyłowić najlepszego pilota spośród obecnych. Na turniej składa się kilka starć, zazwyczaj 3 lub 5. Interesująca propozycja dla kogoś, kto lubi powkurzać kolegów...

■ Combat: potyczka. Są to po prostu luźne misje (tj. pojedyncze zadania), które są zawarte w bitwach. Potyczki mogą być różne: przechwycenie jakiegoś statku, towaru, atak na jakąś platformę czy chociażby zniszczenie Star Destroyera. Najczęściej wybierany przeze mnie rodzaj rozgrywki.

■ Battle: bitwa. Jest to taki ciąg 3, 5 lub 7 potyczek, obejmujących misje, które są zawarte w Combat. Aby wygrać bitwę, należy wygrać trzy potyczki z pięciu lub cztery z siedmiu. Też interesujący sposób grania, ale i tak uważam, że sekcja Potyczki jest najlepsza.

Muszę stwierdzić, iż jest to w tej chwili najlepsza gra na sieć i żaden zagorzały zwolennik „Quake'a" nie będzie mi tu podskakiwał. Jeszcze jeden miły akcent: w pudełku z grą dostajemy 2 krążki CD z grą. Ten drugi jest przeznaczony tylko do gry wieloosobowej. I tak wystarczy tylko jeden egzemplarz gry na dwa komputery. „I like it aha, aha ..." – jak brzmi kawałek pewnej fajnej grupy. Życzę miłego grania, dużego napływu gotówki i innych takich. Niedawno skończyły się wakacje i trzeba iść znowu do (obiecałem że nie będę przeklinał) budy. Na razie! ***Szycha***



X-Wing vs TIE-Fighter Multiplayer



V-Rally



Ostatnio na PlayStation zaczęło się 'racerowe' szaleństwo. Cały czas bawimy się jeszcze rewelacyjnym „Rage Racerem" i „Porsche Challenge". Jednak nie ma mowy o żadnym wytchnieniu. Znów musimy iść do sklepów i wyłożyć kolejne pieniążki. Dlatego, że na półki trafił nowy produkt, który jest obowiązkową pozycją dla maniaków gier wyścigowych. Tak, „V-Rally" jest już dostępna.

Developerem tej gry jest Infogrames, znana nam z kultowej serii „Alone in the Dark". Szczerze mówiąc tę grę przyjąłem bez zbytniego entuzjazmu. Wziąłem z redakcji pudełko i powędrowałem do domu. Wrzuciłem kompakt do czytnika i zasiadłem na mojej kanapce. Pierwsze wrażenie było bardzo średnie. Po prostu na początku nie podobał mi się model jazdy. Samochód na trasie zachowywał się co najmniej dziwnie. Żeby go opanować, trzeba było nieźle się natrudzić. Jednak w pewnym momencie zorientowałem się, że gram już czwartą godzinę. „V-Rally" wciągała mnie bez litośnie. Nakazywała grać i grać. Jeszcze tylko jedna traska. W ten właśnie sposób zawala się noce. Swoisty geniusz tej gry zmusił mnie do pewnych refleksji. Doszedłem do wniosku, że jest tylko jedna rzecz, której zazdroszczę Saturnowcom. Jest nią oczywiście „Sega Rally". To naprawdę znakomita wyścigówka, taka, której brakowało PlayStation. Oczywiście aż do teraz. Produkcja Infogrames zdecydowanie wypełnia tą lukę, jednocześnie stając się liderem na rynku PSX.

Dlaczego? „V-Rally" ma wiele niezaprzeczalnych atutów. Pierwszym z nich jest ilość tras. Nie powiecie mi, że czterdzieści pięć różnych wyścigów to mała liczba. Są one pogrupowane w 'mistrzostwa'. I tak możemy wziąć udział w mistrzostwach Hiszpanii, przejechać się szosami deszczowej Anglii oraz pruć po mroźnych francuskich Alpach. Muszę zaznaczyć, że technika jazdy na każdej trasie jest inna. Jednymi z prostszych są te, prowadzące przez Afrykę i Hiszpanię. Natomiast te, które rozgrywają się w Anglii, to już wyższa szkoła jazdy. Należy dodać, że twórcy również pomyśleli o warunkach atmosferycznych. Niejednokrotnie przyjdzie nam ścigać się podczas deszczu czy też mgły. Oczywiście najtrudniejsze są te, rozgrywane podczas ulewy, a do tego nocą. Wtedy to już prawdziwe zabójstwo i o wypadek nie trudno. A jeśli jesteśmy już przy kraksach, to trzeba przyznać, że są one bardzo efektowne. Chwila nieuwagi i dachowanie murowane. W tym momencie zorientowałem się, że jest pewna rzecz, która w „V-Rally" spodobała mi się niezmiernie. Chodzi o to, że jeśli zawadzisz samochodem o jakiś drobny krzak czy gałęzie, to samochodem po prostu tylko zarzuci. Ale w momencie, gdy otrzesz się o drzewo czy nie daj Boże skałę, to leżysz i kwiczysz. W ten sposób możesz wycenić, jak brawurowo można wziąć dany zakręt. Podczas rajdu pomaga Ci Twój pilot. Podaje on dane o zakręcie. W którą mańkę będziemy zawijać oraz jak ostro należy się ustawić. Dlatego generalnie należy zwracać uwagę na strzałki pokazujące się podczas wyścigu. „V-Rally" ma jeszcze jedną bardzo piękną cechę, której brakuje innym racerom. Mianowicie nie musisz już uczyć się tras na pamięć. Cała sztuka tkwi w opanowaniu modelu jazdy. Z początku może on zrazić, jednak po godzinie zaczyna się z nim integrować, aż do stanu, w którym zaczynasz pokonywać zakręty jak zawodowiec. Tylko pamiętaj – inaczej się jeździ po śniegu, a

INFO

Wydawca:	Ocean
Producent:	Infogrames
Data wydania:	Wrzesień
Cena:	209.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

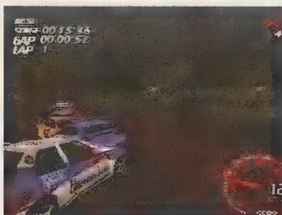










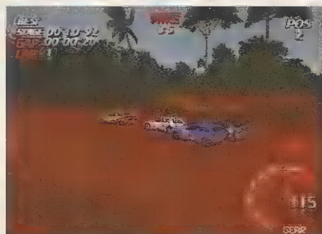






inaczej po suchej szosie. Przejdźmy teraz do arsenału wózków. Trzeba przyznać, że jest on niemały. Wybieramy spośród jedenastu samochodów. A są wśród nich niezłe tuzy. Wymienię tylko kilka: Citroen Saxo, Ford Escort, Mitsubishi Lancer, Renault Maxi Megane, Subaru Imprezza, Skoda Felicia. Każdy z nich charakteryzuje inna szybkość maksymalna, inna zwrotność oraz przyspieszenie. Okazuje się, że od dobrania pojazdu wiele zależy. Np. Mitsubishi jest bardzo szybkim samochodem, ale o kierowanie nim mogą pokusić się bardziej doświadczeni rajdowcy. Takim samochodem o wypośrodkowanych parametrach jest Renault. To właśnie nim jeździłem przez cały czas.

Kolejną doskonałą sprawą w produkcie Infogrames jest sposób rozegrania mistrzostw. Pogrupowano je tematycznie i w ten sposób po kolei rozgrywamy turnieje w Afryce, Hiszpanii itd. Na szczęście zapał twórców nie skończył się na tym trybie. Wprowadzono również arcade mode (ścigamy się na wybranej trasie) i time trial. Autorzy pomyśleli również o grze na dwie osoby. Wystarczyć skoczyć po kumpla, zaopatrzyć się w drugi pad i jazda gotowa. Opcja split screen przygotowana jest profesjonalnie, choć grafika jest troszkę wolniejsza niż w trybie single player. Lecz mimo wszystko zabawa z kolegą to jest to, co sprawia najwięcej przyjemności. Cóż, reasumując warstwa merytoryczna gry stoi na bardzo wysokim poziomie. Zobaczmy, jak to wszystko wygląda od strony technicznej. Oczywiście na pierwszy ogień idzie grafika. Niestety do niej mam małe zastrzeżenia. Obraz generowany jest w dosyć niskiej rozdzielczości. Choć oczywiście ma to swoje dobre strony. Dzięki takiemu rozwiązaniu „V-Rally" pracuje z prędkością trzydziestu klatek. Jak wiecie zapewnia to doskonałą płynność, a ona z kolei jest konieczna w przypadku wyścigów samochodowych. A poza tym oczywiście jest bardzo kolorowo. Bardzo cieszy, że odwzorowano wiele krajobrazów. W ten sposób uniknięto właśnie monotonii. Równikowa dżungla wygląda wspaniale. Jest zielona, a bijący z nieba żar czuje się swoim pokoju. Sprawa ma się podobnie z podróżą po Alpach. Po prostu czuć ten chłód. Nie ma co, oprawa wizualna, poza drobnymi mankamentami, jest prześliczna.



Zobaczmy jeszcze, jak to wygląda od strony warstwy dźwiękowej. Na początku pomyślmy o muzyce. Podczas jazdy przygrywają nam mocne rockowe numery. Podejrzewam, że specjalnie na potrzeby gry zarejestrowano materiał w profesjonalnym studiu. Kawałki brzmią, jakby były nagrane przez zespół, a nie generowane przez automaty. Ale głowy nie dam sobie uciąć. Natomiast jeśli chodzi o jakość kompozycji, to wzbudziły one we mnie bardzo mieszane uczucie. Nie są jakieś obciachowe, ale pod tym względem wypada dużo lepiej „Rage Racer". Na szczęście efekty dźwiękowe wypadły wykopiście. Są super, mimo że nie jest ich za wiele. Jednak ryk silników zagrzewa do boju, jak nie wiem co. Ogólnie rzecz biorąc, warstwa dźwiękowa jest w porządku. Warto dopisać o jeszcze jednym aspekcie programu, który czyni go niepowtarzalnym. Jest nim doskonale wyważony poziom trudności. Przeciwników mamy trzech. Ich pokonanie na pierwszych trasach nie będzie problemem, pod warunkiem, że słuchamy informacji naszego pilota. Dalej nie będzie prosto, lecz jednocześnie nie na tyle trudno, by się zniechęcić. Pamiętaj jeszcze o jednej rzeczy. O końcowym miejscu w klasie nie decydują pozycje jakie zająłeś w poszczególnych wyścigach. Twoja pozycja zależy od łącznego czasu, jaki uzyskałeś na wszystkich etapach. Czyli żeby wygrać dane mistrzostwa należy przejechać wszystkie trasy w niezłym czasie.

Pozostało mi jeszcze podsumować, jak wygląda „V-Rally" na tle innych samochodówek na PlayStation. Zarówno „Rage Racer", jak i „Porsche Challenge", nie potrafią tak wciągnąć, jak produkt Infogrames. Doskonale widać, jak gracze są spragnieni gier utrzymanych w stylu „Sega Rally". Werdykt jest jeden. Bardzo cieszę się, że ukazała się „V-Rally" i obecnie została koronowana królową PlayStationowych szos.

Kuba

Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 85% Dźwięk 90%

Po prostu jeden wielki szok. „V-Rally" powali Cię na kolana. Obecnie najlepsze wyścigi, które trzeba mieć w swojej kolekcji.

WERDYKT **91%**

Dungeon Keeper

Na temat tej gierki powiedziano już wiele. Najczęściej jednak były to tylko zachwyty nad grafiką, muzyczką, zastosowanymi odgłosami czy niekonwencjonalnym podejściem do tematu. W związku z tym wujek Suicide oraz misio-pysio Jagd 52 jako spece od gatunku role-playing i strategia postanowili uraczyć Was dzisiaj drodzy Czytelnicy czymś konkretnym.



Nie będzie kaszanienia na temat niewątpliwych atrybutów audio-wizualnych „Dungeon Keepera", które każdy może sam dostrzec na ekranie monitora lub ewentualnie usłyszeć z głośników. Będzie za to Poradnik Z Prawdziwego Zdarzenia dla Przeciętnego i Nieprzeciętnego Gracza. Tak, więc do rzeczy...

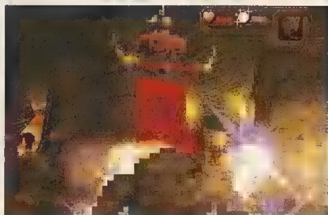
Młot Parowy - sprawy techniczne

Ogólnie rzecz biorąc przy odpowiednim podejściu to tematu „Dungeon Keeper" nie jest grą szczególnie trudną (ale zapewne tak można powiedzieć o wielu innych produkcjach z gatunku „strategy"). Podstawą jest dobre rozmieszczenie poszczególnych lochów i prawidłowa obserwacja pola rozgrywki. Zacznijmy od najprostszej sprawy technicznej. Na początku dobra rada: zrezygnujcie z grania w trybie izometrycznym. Gierka wygląda wtedy, co prawda dużo przyjemniej, ale utrudniona jest obserwacja pola rozgrywki. Inną ważną rzeczą jest częste wykonywanie sejwów. Często zdarza się tak, że kopiąc swoimi skrzatami tunele w celu dotarcia do skupiska złota, nagle dobijamy się do podziemi wroga. Jeśli tenże jest jeszcze słaby, można powiedzieć, że mieliśmy szczęście, bo nie dopuścimy do rozwoju sił wroga i usadziliśmy go od razu (tak dzieje się najczęściej na pierwszych levelach). Problem wystąpi jednak wtedy, gdy wróg jest silniejszy od nas (levele powyżej 10)! Najprawdopodobniej nasze skrzaty ruszą na odkrywanie (czy raczej „święcenie") nowego terytorium i to z kolei doprowadzi do ataku ze strony wroga. My chcąc go odeprzeć zaczniemy manipulować na różne sposoby swoimi siłami, a w sytuacji gardłowej zapewne posunięcia te nie będą zbytnio przemyślane. W celu uniemożliwienia niekontrolowanego poruszania się skrzatów można co prawda pokusić się o wybudowanie i zamknięcie drzwi. Pomysł ten jednak nie zawsze jest możliwy do uskutecznienia, ponieważ korytarze dość często mają szerokość większą niż jedno pole! W takim układzie najlepszym wyjściem jest odtworzenie stanu gry z przed jakiegoś czasu, staranne omijanie miejsca o którym wiemy, że znajduje się w nim nasz wróg, umacnianie własnych sił i zaatakowanie go w momencie gdy okażą się one w miarę sprawne i duże.

Młot wojenny czyli taktyka...

Jak zapewne każdy się domyślił taktyka zmienia się wraz z levelem. W pierwszych etapach w których naszym wrogiem jest „Prawy Rycerz Pogromca Zła" najlepiej jest budować niewielkie pomieszczenia zapewniające podstawową egzystencję kreaturom (sypialnia, komnata z kurakami). Chodzi o to, że nasze siły są odgórnie ograniczone przez program (np. niemożliwość osiągnięcia wysokiego levelu - brak pomieszczenia treningowego) i niebezpiecznie jest wdawać się w bitwę dysponując kilkoma słabymi jednostkami. Jedynym wyjściem jest zabudowanie ścian całego podziemia litą skałą. Uniemożliwi to przedostanie się „Pana Dobrego" oraz jego bandy do wnętrza lochów. W tym czasie spokojnie można czekać na przybycie nowych potworów. Jeśli zdecydujemy się na walkę wystarczy tylko przekopać za pomocą skrzata korytarz, w pobliżu miejsca w którym znajduje się wróg, a ów sam na pewno nas odnajdzie (namierzenie jego bandy jest banalnie proste - wystarczy nasłuchiwać odgłosów kucia w ściany)!

Rozgrywka zaczyna wyglądać interesująco dopiero w dalszych etapach gry, czyli tam gdzie do akcji wkraczają przeróżniy dziwacy już nieprzypadkowo szwendający się po podziemiach, a działający podobnie jak my. Goście rozbudowują swój dungeon budując wg. reguły: im wyższy level tym sprytniej. Jaką taktykę stosować? W okolicach 6 poziomu często sprawdza się metoda „Na nieletniego łobuza", czyli mimo tego, że od ziemi nie odrósł i tak nieźle fika. W praktyce wygląda to tak: tworzymy swój dungeon, zapewniamy sobie ciągłe przybywanie kreatur (zależnie od poziomu budujemy takie komnaty jak: biblioteka, sypialnia, drobiarnia, pokój treningowy etc.) i możliwie jak najszybciej staramy się odkryć położenie wroga (kopanie lub czar odkrywający na chwilę niewidoczne obszary). Gdy nam się to uda należy zastosować starą , ale w tym wypadku sprawdzoną taktykę „Kupą Mości Panowie!" Istnieje nikłe prawdopodobieństwo, że spotkamy się z większym oporem naszego adwersarza. W wypadku problemów należy najpierw zaatakować „Serce Dungeonu". Jest ono dość często dobrze obstawione, ale zniszczenie













tego elementu doprowadzi do szybkiego rozstrzygnięcia rozgrywki na danym etapie gry. No dobrze powie ktoś: wspaniale - jest mało wrogów są słabi, a co będzie gdy będzie ich wielu i na dodatek będą silni! No cóż, na pewno nie można stosować powyższej taktyki bo rozczarowanie będzie dość duże. W tym wypadku najstosowniejsze będzie użycie metody na „Wstydliwą panienkę" czyli „chciałabym, ale może trochę później"... W praktyce polega to na intensywnym rozbudowywaniu swoich lochów (pamiętać o tym co napisaliśmy w ustępie „Młot parowy czyli....") i zaplanowaniu możliwie najwydajniejszej infrastruktury podziemi. Idea jest prosta: wybudować w jak najkrótszym czasie jak najwięcej wojsk nie wychylać się zbytnio (a właściwie w ogóle), po czym zastosować taktykę ataku z zaskoczenia całymi siłami. Trzeba się śpieszyć ponieważ w początkowych levelach znajdują się tylko i wyłącznie pokłady złota wyczerpywalnego, a brak gotówki oznacza osłabienie naszych formacji. Inna ważna rzecz: niezbędna jest prawidłowa „produkcja" czarów! Będzie to szczególnie przydatne na etapach gdzie występuje dużo wrogich bestii o poziomach umiejętności od 1 do 4. Jeśli prawidłowo rozbudowywaliśmy lochy i dysponowaliśmy odpowiednią gotówką powinniśmy już posiadać gierojców nawet dziesięciolevelowych! W tym układzie nie trzeba już rzucać do walki stada słabeuszy. Wystarczy 2-3 twardzieli, trochę gotówki i spokojnie możemy się rozprawić z bandą ok 10-15 pacjentów o poziomie 3-4. Kluczem do sukcesu jest czar uleczania. Jako, że liczba „naszych" jest niewielka, z łatwością możemy nad nimi panować i w razie potrzeby, kontrolnie poprawiać stan ich siły fizycznej. Jak wiadomo każda bitwa rozpatrywana jest pod kątem strat i zysków a wychodząc z tego założenia zyskujemy tylko my, ponieważ wydajemy ok. 5000 gotówki w zamian za co eliminujemy 10 gostków, których utrzymanie i wytrenowanie kosztowało mniej więcej dwa razy tyle! Kolejną ważną sprawą jest umiejętny obrót pieniędzmi. Nigdy nie należy budować bardzo dużych skarbców, ponieważ w pewnym momencie okaże się, że jest to zupełnie niepotrzebne (zazwyczaj dzieje się tak w momencie gdy mamy dużo potworów) gdyż gotówka wykorzystywana jest na bieżąco. Dobrze jest również wykorzystywać fakt, że posiadamy ją w nadmiarze - nie należy wówczas bezsensownie jej magazynować, a spożytkować na np. wyczarowanie większej ilości skrzatów (mimo iż każdy kolejny jest coraz droższy od poprzedniego), ponieważ zapewni to sprawny i intensywny rozwój podziemi a w niektórych wypadkach pojawianie się nowych potworów w dungeonie (np. wampiry powstałe ze zwłok wrogów poległych w walce - zwłoki są ściągane na cmentarz właśnie przez skrzaty).

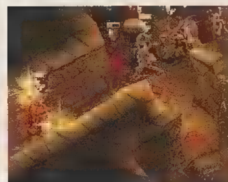
Młotek i piła czyli budowanie...

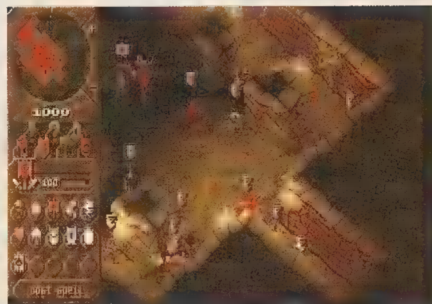
Projektując pierwsze lochy należy unikać gigantomanii. Podziemia muszą być małe lub średnie w wypadku gdy prowadzimy rozgrywkę z bohaterem lub słabym wrogiem stałym. Chodzi o to, że skrzaty powinny mieć jak najmniej roboty przy zmienianiu ścian dungeonu w litą skałę, co jak już wiadomo zapobiegnie przedostaniu się wrogiej ekipy do wnętrza naszych podziemi. Im więcej posiadamy potworów tym bardziej należy unikać budowania długich i wąskich korytarzy. Pomieszczenia takie jak: sypialnia, skarbiec, drobiarnia oraz pokój treningowy należy wybudować blisko siebie najlepiej w ogóle nie oddzielając ich ścianami czy też korytarzami. Zapobiegnie to wzrastaniu fali niezadowolenia pośród kreatur, które to albo nie będą mogły znaleźć miejsca do snu, albo nie będą potrafiły trafić do skarbca w dniu zapłaty. Warto budować również takie przybytki jak więzienie lub pokój tortur w celu zniwelowania działalności elementów wywrotowych działających od wewnątrz (vide bijące się między sobą potwory). Jeśli już zmuszeni jesteśmy budować długie korytarze na wysokich poziomach to najlepiej jest projektować ich szerokość na co najmniej dwa pola. Ułatwi to prowadzenie walki za pomocą większej liczby potworów. Dość korzystnym posunięciem jest wybudowanie cmentarza dzięki któremu za darmo otrzymujemy dość dobre w walce wampiry (chociaż ich wyszkolenie kosztuje dodatkowy grosz)...



Młot... Do diaska dość tych młotów!

Oczywiście podane recepty to na pewno nie panaceum na wszystkie problemy przed jakimi staniesz drogi czytelniku. Wynika to choćby z takiego faktu jak odmienny styl rozgrywania gier strategicznych przez różne osoby, której następstwem będzie zapewne inna od założonej w artykule sytuacja w jakiej możesz się znaleźć. Generalnie jednak zauważyliśmy, że w „Dungeon Keeperze" lepiej grać agresywnie niż defensywnie, a rozgrywki należy prowadzić możliwie jak najszybciej aby nie osłabić kondycji finansowej. Dobrze jest też często korzystać z „wyprodukowanych" czarów, które chociaż czasami trochę kosztują to jednak ich użycie może doprowadzić do szybszego wyeliminowania wroga. Podsumowując można stwierdzić tylko to co powinien wiedzieć każdy stratego-rolplejowiec: myślenie to proces twórczy i elastyczny a nie odtwórczy i sztywny. Kierujcie się powyższymi poradami uzupełniajcie swoimi spostrzeżeniami, a trup słał będzie się gęsto czego życzą Ci Drogi Czytelniku ścigacze palladynów i innych jemu podobnych: ***Suicide & Jagd52***





X-Wing vs TIE-Figh

Witamy w drugiej części mega opisu do jednej ze znakomitszych gier jakie powstały w historii gier komputerowych. No to, do dzieła...

4. Shooting training

Cel: nauka szybkiego obniżania poziomu tarcz energetycznych za pomocą bomb kosmicznych, w celu łatwiejszego zablokowania urządzeń pokładowych statków dowódczych.

Sprzymierzenie:

Standardowy myśliwiec: Y-Skrzydłowiec
Możliwe do wyboru: brak
Eskadra: Złota, myśliwiec 1 lub 2
Rakiety: bomby kosmiczne
Wybór rakiet: brak
Pociski obronne: brak
Wybór pocisków obronnych: brak

Imperium:

Standardowy myśliwiec: Kanonierka Szturmowa
Możliwe do wyboru: brak
Eskadra: Tau, myśliwiec 1 lub 2
Rakiety: bomby kosmiczne
Wybór rakiet: brak
Bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak

Patrol wykrył dwa imperialne eskortowce ESC Eclipse 1 i 2. Masz rozpoznać zawartość ich ładowni oraz zablokować ich urządzenia pokładowe za pomocą dział jonowych, żeby możliwe było przejęcie ich przez komandosów z krążownika STRKC Dedalus i wahadłowca SHU Icarus. Pierwszy z wrogich statków przenosi Advanced TIE, a drugi – standardowe Myśliwce TIE. Akcję blokowania należy rozpocząć od Eclipse 2, gdyż po zablokowaniu Eclipse 1 pojawią się trzy kanonierki GUN Tau oraz dwie eskadry korwet, CRV Sharky i CRV Spear, liczące po dwie jednostki. Zniszczenie korwet spowoduje przylot najpierw kolejnych trzech kanonierek z eskadry Mu, a później fregaty klasy Nebulon-B FRG Vagabond. Oprócz Przechwytywaczy TIE przenosi on na pokładzie trzy eskadry Bombowców, odpalane trójkami w eskadrach Beta, Delta I Gamma. Będą one atakować CRV Burke, więc należy je zniszczyć w pierwszej kolejności. W przypadku zniszczenia CRV Burke, przyleci korweta CRV James, żeby wesprzeć działania zaczepne.

Piloci imperialni atakują eskortowce ESC Prowler 1 i 2. W momencie zablokowania ESC Prowler 1 pojawiają się korwety i T-Skrzydłowe myśliwce eskadry Niebieskiej. Zniszczenie korwet spowoduje przylot X-Skrzydłowców i A-Skrzydłowców z grupy Czerwonej, a później fregaty FRG Eagle. Przenosi ona T-Skrzydłowce z eskadry Złotej, X-Skrzydłowce z eskadry Srebrnej i Czerwone Y-Skrzydłowce.



Sprzymierzenie:

5. Escaping rebel frigate

Cel: nauka współdziałania myśliwców w czasie osłony statku dowódczego.

Standardowy myśliwiec: X-Skrzydłowiec
Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter



Eskadra: Zielona, myśliwiec 1 lub 2
Rakiety: torpedy protonowe
Wybór rakiet: torpedy protonowe, pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe
Pociski obronne: brak
Wybór pocisków obronnych: brak

Zielona eskadra składająca się z dwóch maszyn ma patrolować okolicę postoju fregaty klasy Nebulon-B FRG Rehz'nor. Fregata oczekuje na statki zaopatrzenia, które mają przybyć z ukrytej bazy Sprzymierzenia. Masz za zadanie dopilnować, żeby dowódcza fregata, koreliańska korweta CORT Outlaw oraz co najmniej połowa ze statków zaopatrzenia: korwet S'Bow oraz holowników CARG Grefion, szczęśliwie dokonały hiperskoku. W pierwszej fazie misji przybędzie krążownik uderzeniowy STRKC Scylla wysyłając trójkami w czterech falach Bombowce TIE z eskadry Alpha oraz Przechwytywacze z eskadry Beta. Po ich zniszczeniu pojawi się niszczyciel gwiezdny klasy Victory VSD Triumph, który przenosi na pokładzie trzydzieści Bombowców TIE wystrzeliwanych szóstkami. Włączy się on również do walki; żeby misja zakończyła się szczęśliwie, konieczne jest rozpoczęcie przez



jednego z pilotów rozpoczęcie VSD, gdyż w przeciwnym wypadku ten zniszczy FRG Rehz'nor bezpośrednim ostrzałem artyleryjskim.

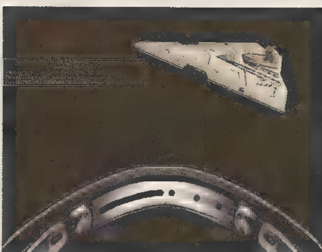
Imperium:

6. Warhead interception

Cel: nauka posługiwania się rakietami w celu obrony większego statku.

Standardowy myśliwiec: Bombowiec TIE
Możliwe do wyboru: brak
Eskadra: Alpha, myśliwiec 1 lub 2
Rakiety: poprawione pociski wstrząsowe
Wybór rakiet: brak
Bronie promieniste: brak
Wybór broni promienistych: brak

Koreliańska korweta CRV Silver Bull zbliża się do miejsca przebywania specjalistycznej kosmicznej



ter część druga





fabryki sprzętu bojowego, FAB/1 SpecWar 1. Rebelianci dowiedzieli się zapewne od swoich szpiegów o tym spotkaniu, tak że oczekuje tam sześć transportowców, ustawionych w szyku półksiężycowym, wyposażonych w torpedy. Ich statek przywódczy, TRN Samol 1, ma już przygotowane i wycelowane rakiety, więc musisz się spieszyć. Żeby go pokonać, wyłącz ładowanie dział laserowych, przyspiesz do maksimum i zaatakuj z dystansu rakietami. Wystrzelone torpedy spróbuj przechwycić, najlepiej za pomocą laserów, ale jeśli będzie to konieczne – użyj rakiet. Jeśli Ci się uda powstrzymać pierwszy atak, wówczas wkroczą kolejne fale myśliwców Sprzymierzenia: cztery myśliwce T-Skrzydłowe z grupy Złotej wspierane przez kolejne fale Z-95 złożone z dwóch maszyn eskadry Łobuz (ogółem przyleci po kolei dwanaście takich maszyn). Po zniszczeniu pierwszej fali T-Skrzydłowców nadleci druga, tym razem z eskadry Czerwonej. Jeśli i ten atak się nie powiedzie, korweta zostanie zaatakowana przez cztery ciężkie transportowce MUTR Tesenoj. Kiedy wahadłowiec SHU Aluma pojawi się w celu dostarczenia na pokład CRV Silver Bull kilku ważnych osobistości, musisz go chronić. Ostatecznym zagrożeniem będzie atak pięciu transportowców eskortowych ETR Reztes, wspieranych przez dwie fale myśliwców R-41 z grupy Lancer, z których każda złożona jest z dwóch maszyn. Mimo że masz dość dużo rakiet, pamiętaj żeby używać ich bardzo oszczędnie, gdyż mogą Ci się przydać wszystkie. W przypadku takiej konieczności, możesz wezwać przy użyciu kombinacji klawiszy [SHIFT] + [S] dwa Myśliwce TIE z eskadry Beta, stacjonujące w fabryce (warto jest to zrobić na samym początku, mimo że obniża to wynik. Praktycznie rzecz biorąc, jest to jedyną możliwością zwycięstwa).

[redacted]

Sprzymierzenie:

1. [redacted]

[redacted] zwiadowcy Sprzymierzenia natknęli się na stosunkowo słabo broniony konwój Imperium. Twoja grupa uderzeniowa ma za zadanie zniszczyć wszystkie korwety koreliańskie, zanim te zdążą dokonać hiperskoku.

Standardowy myśliwiec: X-Skrzydłowiec lub Y-Skrzydłowiec

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter

Eskadra: X-Skrzydłowce Łobuz, maszyny od 1 do 4. Y-Skrzydłowce Zielona, maszyny od 1 do 4

Rakiety: X-Skrzydłowce pociski wstrząsowe. Y-Skrzydłowce torpedy protonowe

Wybór rakiet: torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety

Pociski obronne: chaff

Wybór pocisków obronnych: flary i chaff

Grupa uderzeniowa została podzielona na dwie grupy: X-Skrzydłowców w eskadrze Łobuz i Y-Skrzydłowców w eskadrze Zielonej. Grupa jedenastu koreliańskich korwet CRV Geddon ma zostać zaatakowana przez Y-Skrzydłowce zanim zdążą dokonać hiperskoku. Konwój wroga jest osłaniany przez dwie eskadry Advanced TIE złożone z dwóch maszyn każda, które mają zostać zniszczone przez X-Skrzydłowce. Po zniszczeniu myśliwców osłony pojawi się niszczyciel gwiezdny klasy Imperialnej ISD Maligant, który przenosi Przechwytywacze TIE oraz Advanced TIE z grupy Omega, wystrzeliwane najpierw jedną dwójką, później jedną trójką, [redacted] następnie czwórkami. Po zniszczeniu głównych celów warto jest zająć się ISD Maligant i jego myśliwcami osłony.

Imperium:

1. [redacted] Destroyer [redacted]

[redacted] Niszczyciel gwiezdny klasy Imperialnej ISD Allecto został zaatakowany przez trzy eskadry Rebeliantów w czasie oczekiwania na Wielkiego Moffa Tarkina. Macie obronić statek przed nieprzyjacielem!

Standardowy myśliwiec: Myśliwiec TIE lub Bombowiec TIE.

Możliwe do wyboru: Myśliwiec, Bombowiec, Przechwytywacz, Advanced TIE, Kanonierka Szturmowa

Eskadra: Bombowce grupa Eta, Myśliwce Beta. Piloci są podzieleni na cztery zespoły, każdy z nich składa się z jednego Bombowca jako przechwytywacza i dwóch Myśliwców osłony

Rakiety: Bombowce – pociski wstrząsowe, Myśliwce – brak

Wybór rakiet: torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe

Bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: promień przyciągający, zakłócacz, wabik

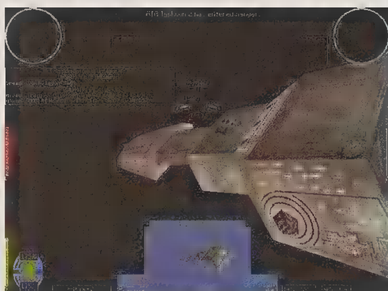
Niszczyciel gwiezdny ISD Allecto jest atakowany przez trzy rebelianckie eskadry, każda złożona z myśliwców: A-Skrzydłowego, X-Skrzydłowego i dwóch Y-Skrzydłowych. Na niszczycielu jest jedynie jedna eskadra Bombowców i dwie eskadry Myśliwców TIE – zostały one podzielone na cztery zespoły składające się z jednego ciężkiego myśliwca jako przechwytywacza i dwóch lekkich, w roli osłony. Na wahadłowcu SHU Illirium przebywa Wielki Moff Tarkin; możemy spodziewać się jego przybycia w każdej chwili. Kiedy przybędzie, należy zapewnić mu właściwą osłonę. Kiedy operacja dokowania wahadłowca się skończy, wszelkie rebelianckie myśliwce wycofają się.

Sprzymierzenie:

[redacted]

[redacted] W czasie powrotu z udanej misji na terenie Imperium, silniki hipernapędu kalmariańskiego krążownika CRS Liberty zostały zablokowane przez silne pole grawitacyjne przechwytywacza INT Restainer. Statek – baza eskadry Łobuzów jest w niebezpieczeństwie, jako że tylko kwestią czasu jest pojawienie się posiłków Imperium. Masz za zadanie zniszczyć INT Restainer i dać CRS Liberty możliwość ucieczki.

Standardowy myśliwiec: A-Skrzydłowiec lub X-Skrzydłowiec



Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter

Eskadra: Łobuz, maszyny od 1 do 4

Rakiety: X-Skrzydłowce – torpedy protonowe. A-Skrzydłowce – pociski wstrząsowe

Wybór rakiet: torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety

Pociski obronne: brak

Wybór pocisków obronnych: flary i chaff

W czasie ucieczki po udanej misji na terenie Imperium, kalmariański krążownik CRS Liberty natknął się na przechwytywacz INT Restainer. Ciężki pojazd zablokował za pomocą specjalnych generatorów pola grawitacyjnego silniki krążownika i oczekuje na posiłki, dzięki którym los statku Sprzymierzenia będzie przesądzony. Jako członek eskadry X-Skrzydłowców masz zaatakować przechwytywacz, a jako jeden z pilotów A-Skrzydłowców masz ów atak osłaniać przed Przechwytywaczami TIE i Advanced TIE. W czasie ataku na INT Restainer pojawią się dwa gwiezdne niszczyciele, jeden klasy Victory, VSD Jundland, i jeden klasy Imperialnej, ISD Bellicore. Rozpoczną one wystrzeliwanie Bombowców TIE wraz z myśliwcami osłony – musisz je strącić, gdyż spróbują one zniszczyć CRS Liberty. Kiedy zmniejszy się liczba myśliwców, warto również zająć się niszczycielami.



Imperium:

2. [illegible] on [illegible]

Cel: Dwie eskadry myśliwców mają przeprowadzić atak na kalmariański krążownik CRS Tano. Eskadra Alpha ma związać w walce myśliwce przeciwnika i umożliwić eskadrze Tau atak na statek dowódczy wroga

Standardowy myśliwiec: Advanced TIE, Kanonierka Szturmowa

Możliwe do wyboru: Myśliwiec, Bombowiec, Przechwytywacz, Advanced TIE, Kanonierka Szturmowa

Eskadra: Advanced TIE – grupa Alpha, Kanonierki – grupa Tau. Maszyna od 1 do 4

Rakiety: Advanced TIE – ulepszone pociski wstrząsowe, Kanonierki – torpedy protonowe

Wybór rakiet: torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety

Bronie promieniste: brak

Wybór broni promienistych: promień przyciągający, zakłócacz, wabik

Krążownik kalmariański CRS Tano prowadzi niewielki rebeliancki konwój przez system Ecuda. Imperium rzuciło do boju dwie eskadry myśliwców z poleceniem zniszczenia krążownika i jego myśliwców. Wszystkie pozostałe statki Sprzymierzenia w sektorze, czyli para korwet CRV Sigma, oraz prom towarowy CARG Keholt, są dodatkowymi celami i możesz je zniszczyć po wypełnieniu podstawowego celu misji. Przed zniszczeniem dowolnego z celów należy rozpoznać jego ładunek. Po zniszczeniu CARG Keholt przybędzie jeszcze fregata klasy Nebulon-B, FRG Killiam, którą również warto jest zniszczyć. Myśliwce zajmujące się osłoną powinny skoncentrować swój ogień najpierw na T-Skrzydłowcach, a później na pozostałych myśliwcach Rebeliantów.

[illegible] Capture [illegible]

[illegible] Zwiad Sprzymierzenia wykrył korwetę CRV Assassin przewożącą pojmanych członków organizacji, zadokowaną przy niszczycielu gwiezdnym klasy Imperialnej ISD Illustrious. Dwie eskadry po cztery myśliwce mają zablokować urządzenia pokładowe korwety i osłaniać jej przejęcie.

Standardowy myśliwiec: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec lub Y-Skrzydłowiec

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter

Eskadra: Łobuz, X-Skrzydłowce lub A-Skrzydłowce, maszyny od 1 do 2. Zielona, Y-Skrzydłowce, maszyny od 1 do 4

Rakiety: torpedy protonowe

Wybór rakiet: torpedy protonowe, ulepszone pociski torpedy protonowe, pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety

Pociski obronne: chaff

Wybór pocisków obronnych: flary i chaff

X-Skrzydłowce z eskadry Łobuz mają zaatakować niszczyciel gwiezdny ISD Illustrious. W momencie kiedy znacznie obniży się stan jego osłon, z jego ładowni wyleci korweta koreliańska CRV Assassin, którą zaatakują i zablokują Y-Skrzydłowce z eskadry Zielonej. Warto jest rozpoznać jej zawartość, czy to przed, czy po zablokowaniu. Podczas tej operacji, podobnie jak i później, podczas gdy transporter bojowy ATR Wraith będzie przejmować zablokowany statek, myśliwce z eskadry Łobuz mają osłaniać wolniejsze pojazdy. W przypadku gdyby nie udało się zablokować korwety CRV Assassin, w odwodzie oczekują dwa myśliwce Złotej eskadry, które można wezwać na pomoc. Po zniszczeniu ISD Illustrious przybędzie niszczyciel gwiezdny klasy Victory, VSD Achilles oraz krążownik uderzeniowy STRKC Hermes wraz z pełną obsadą myśliwców, którymi należy się zająć, nim zaatakują ATR Wraith lub CRV Assassin.

4. [illegible] Squadron [illegible]

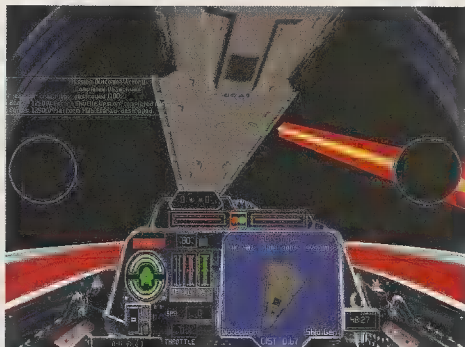
[illegible] Eskadra Łobuz dostała za zadanie niemożliwą do wykonania (???) rzecz – zniszczenie niszczyciela gwiezdnego klasy Imperial, ISD Dominance.

Standardowy myśliwiec: X-Skrzydłowiec

Możliwe do wyboru: A-Skrzydłowiec, X-Skrzydłowiec, Y-Skrzydłowiec, Z-95 Headhunter

Eskadra: Łobuz, maszyny zgrupowane w dwa skrzydła po cztery myśliwce.

Rakiety: torpedy protonowe

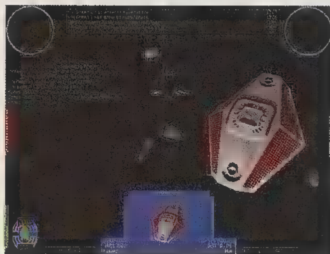


Wybór rakiet: torpedy protonowe, ulepszone pociski torpedy protonowe, pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, generatory impulsów magnetycznych, ciężkie rakiety

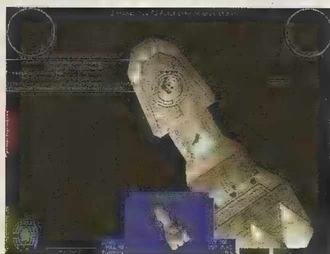
Pociski obronne: brak

Wybór pocisków obronnych: flary i chaff

Eskadra Łobuz ma za zadanie zniszczenie oczekującego na uzupełnienie zapasów niszczyciela gwiezdnego klasy Imperialnej, ISD Dominance. Jest on wyposażony w pełną, standardową dla tego typu statków osłonę myśliwców, złożoną z dwunastu Bombowców należących do grupy Beta, dwudzie-



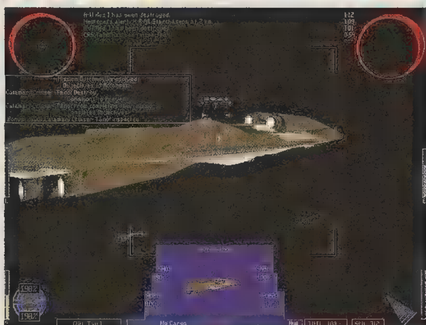




stu czterech Przechwytywaczy z grupy Alpha i trzydziestu sześciu Myśliwców TIE w eskadrach Gamma, Delta, Eta i Theta. Musicie przebić się przez myśliwce osłony, rozpoznać ładunek i ostrzelać torpedami podstawowe systemy niszczyciela: generatory tarczy (Shield generators), wyrzutnie rakiet (Warhead launcher), wieżyczki laserowe (Laser turrets) i działa laserowe (Laser guns), a później pozostałe elementy okrętu (powyższe zostało podane w kolejności od najważniejszych; zmiana pomiędzy systemami, w jakie się celuje, następuje po naciśnięciu klawiszy [,] lub [SHIFT] + [,]).







POJEDYNKI

W misjach tego typu można wybrać dla graczy dowolny myśliwiec spośród wszystkich, które występują w grze. Zwykle każdy z pojazdów może zostać wyposażony w pociski obronne, a myśliwce Imperium mogą mieć zainstalowane bronie promieniste. Myśliwce można również zazwyczaj wyposażyć w rakiety, poza najcięższymi. Kiedy atakujesz myśliwce pilotowane przez ludzi, staraj się zawsze atakować tych, którzy mają najniższe numery — trzeba strącić kilka myśliwców wroga, żeby wyzerować stratę własnego... A im wyższy wynik, tym wyższa lokata w ogólnej klasyfikacji.



MISJE 'FREE-FOR-ALLS'

1. Solo Furball

Cel: zniszczenie możliwie największej liczby przeciwników. Dodatkowe punkty można uzyskać za zaatakowanie boi nawigacyjnej.

Standardowy myśliwiec: X-Skrzydłowiec

Liczba myśliwców w eskadrze: 1

Standardowa broń promienista: brak

Wybór broni promienistych: wabik, promienie – przyciągający i zakłócający

Standardowe rakiety: brak

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Miejsce akcji: Czysta przestrzeń, jedna platforma startowa

Czas trwania: 10 minut

2. Furball with wingmen

Cel: zniszczenie jak największej liczby myśliwców przeciwnika. Każdy z graczy prowadzi eskadrę złożoną z trzech maszyn. Dodatkowe punkty można dostać za zaatakowanie boi nawigacyjnej

Standardowy myśliwiec: Myśliwiec TIE

Liczba myśliwców w eskadrze: 3

Standardowa broń promienista: brak

Wybór broni promienistych: wabik, promienie przyciągający i zakłócający

Standardowe rakiety: brak

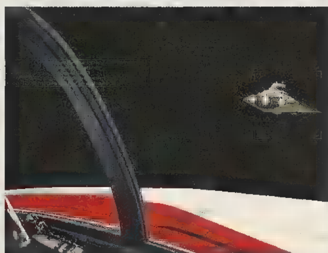
Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Miejsce akcji: Czysta przestrzeń, jedna platforma startowa

Czas trwania: 10 minut



3. Furball in an Asteroid Cluster

Cel: zniszczenie możliwie największej liczby przeciwników. Dodatkowe punkty można uzyskać za zaatakowanie boi nawigacyjnej

Standardowy myśliwiec: Myśliwiec TIE

Liczba myśliwców w eskadrze: 1

Standardowa broń promienista: brak

Wybór broni promienistych: wabik, promienie przyciągający i zakłócający

Standardowe rakiety: brak

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Miejsce akcji: Pole asteroidów, jedna platforma startowa

Czas trwania: 10 minut

4. Furball for Two-Man Teams

Cel: Zniszczenie wraz ze skrzydłowym możliwie największej liczby myśliwców przeciwnika

Standardowy myśliwiec: Ulepszony Myśliwiec TIE

Liczba myśliwców w eskadrze: 2

Standardowa broń promienista: brak

Wybór broni promienistych: wabik, promienie przyciągający i zakłócający

Standardowe rakiety: brak

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Miejsce akcji: Czysta przestrzeń, jeden obiekt (generowany losowo lub, jeśli jest wyłączona opcja — boja nawigacyjna)

Czas trwania: 10 minut

5. Furball in an Asteroid Cluster for Two-Man Teams

Cel: zniszczenie możliwie największej liczby przeciwników

Standardowy myśliwiec: Przechwytywacz TIE

Liczba myśliwców w eskadrze: 2

Standardowa broń promienista: brak

Wybór broni promienistych: wabik, promienie – przyciągający i zakłócający

Standardowe rakiety: brak

Wybór rakiet: pociski wstrząsowe, ulepszone pociski wstrząsowe, torpedy protonowe, ulepszone torpedy protonowe, generatory impulsów magnetycznych

Standardowe środki obronne: brak

Wybór środków obronnych: chaff i flary

Miejsce akcji: Pole asteroid

Czas trwania: 10 minut

I to by było wszystko jeśli chodzi o drugą część naszego opisu. Za miesiąc dokończenie. [illegible]

Ace Ventura

Być psim detektywem to nie przelewki. Przekonuje nas o tym bohater spolszczonej przez CD-Projekt przygodówki „Ace Ventura". Dla tych, którzy wśród jodłowania tyłkiem, małpich wrzasków i wycia pawianów gdzieś się zagubili, publikujemy poniższą solucję.

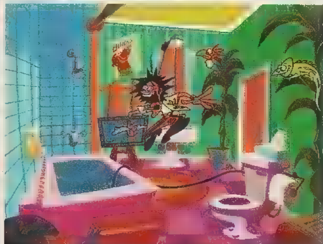




Wyjmij z kieszeni Ace'a linę i użyj jej na pobliskiej skale. Chwilę później, już w mieszkaniu, otwórz drzwi kluczem. Wewnątrz pokręć się trochę po okolicy, obejrzyj TV i zadzwoń gdzieś. Kiedy w końcu przyjdzie właściciel, pozbądź się go z właściwą sobie gracją. Po tych przejściach uruchom komputer (który w końcu powinien być aktywny) i odsłuchaj wiadomości od długowłosego hackera.

Tysiące mil podmorskiej żeglugi

Kliknij na włazie łodzi podwodnej. Zaczyna się sekcja zręcznościowa, postaraj się płynąć jak najszybciej. Kursorami omijasz śmieci. W okolicy będą też porozmieszczane pojemniki z tlenem, które pomogą Ci przeżyć. W łodzi pójdź w prawo, a potem zagaduj kapitana, dopóki sobie nie pójdzie. Wyjdź z jadalni, z podłogi zabierz widelec, którego użyj na drzwiach po lewej. W kajucie kapitana kliknij na trofeum ryby na ścianie i zapisz hasło. Z szafki wyjmij klucz, a z biurka mapy. Przekartkuj starą księgę, a otrzymasz kod dostępu do wyspy. Zabierz także dolce i niebieską muszlę z półki. Kliknij na ostrydze na łóżku i odsuń je od ściany. Użyj niebieskiej muszli na otworze i wyślij Spike'a na zwiady. Na dole wyjmij kostium z szafy i kliknij na mapie. Teraz musisz zapisać koordynaty Wulkanii. W tym celu kliknij na 50 stopniu długości, a potem na kartce papieru. Potem na 50 stopniu szerokości i znów na kartce papieru. Ace zanotuje potrzebne dane. Wyjdź i otwórz luk. Na dole jest basen z uwięzionym wielorybem. Użyj klucza na panelu po prawej i pociągnij za dźwignię. Klikaj na wielorybie dopóki nie włączysz nadajnika na jego grzbiecie. Wyjdź na górę i udaj się na mostek. Użyj na sobie przebrania Nemo. Po dłuższej scence podejdź do stolika z mapą i ułóż odpowiednio części (spróbuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Brakujący kawałek dołóż z inwentarza. Teraz kliknij na mapie kartką z współrzędnymi, rozwiń folię po prawej i użyj pisaka celem wykreślenia linii. Ufff. Podejdź do sonaru i przyciskiem uwolnij wieloryba. Teraz, kierując strzałkami, staraj się cały czas utrzymać go w centrum ekranu. W razie niepowodzenia wezwij go z powrotem. Gdy Ci się to uda, użyj peryskopu. Wyślij sygnał z książki (długi — krótki — długi) i wyjdź po schodach na powierzchnię. Po grzbietach wielorybów przeskocz na drugi brzeg i ruszaj przełączyć dźwignię.



W mieszkaniu

Wejdź do niego tak jak poprzednio. W razie gdyby przed drzwiami stał goryl, użyj na nim przebrania.

Wewnątrz poczekaj aż zapuka właściciel i tradycyjnie wywal go. Teraz może się okazać, że w mieszkaniu nie ma prądu (może, ale nie musi, wtedy po prostu od razu włącz komputer). Odsłuchaj sekretarkę i przeczytaj notkę na ścianie. W którejś z szafek kuchennych są rękawiczki. Odłącz kabel od telewizora i podłącz go do skrzynki z bezpiecznikami. W łazience napuść wody do wanny i włóż do niej drugi koniec kabla. W kuchni zdejmij płachtę z akwarium i przenieś je do łazienki. Postaw węgorze na stołku, włóż rękawice i przełóż ryby do wanny. Voila! Teraz zapuść laptopa.

A(le)laska

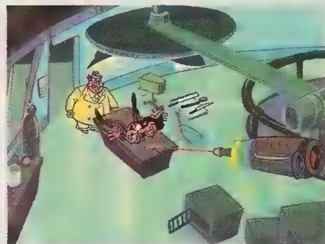
Wygramol się z łodzi i poproś Eskimosa, aby zaprowadził Cię do wioski. Na miejscu pogadaj z wodzem, a potem jego córką. Kiedy przejdzie do testów, wybierz najpierw ten z pannami, a potem ten dla prawdziwych mężczyzn. Będziesz musiał skonstruować totem kobiety z 6 kawałków. Rozwiązanie na obrazku poniżej. Teraz porozmawiaj z wodzem i z córką, później kliknij na żółtym śniegu i porozmawiaj z Oosik, a dostaniesz skuter śnieżny. Wskakuj na niego i udaj się do obozu wojskowego. Kliknij na widocznych w oddali żołnierzy, użyj na nich przebrania komendanta, na dole pogadaj z podwładny-

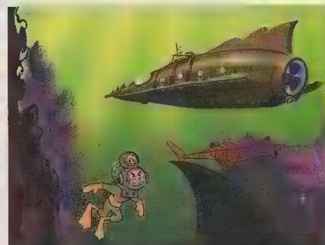




Rozwiązanie zagadki z totemem







mi, zabierz jeszcze lepszy skuter i kanister z benzyną. Jedź do opuszczonego obozu i kliknij kolejno na widocznych na pierwszym planie 3 muldach, zabierając ich zawartość – kość i zamarznięty biszkopt. Tego ostatniego użyj przy kolejnym przystanku, na panelu anteny satelitarnej. Z wnętrza zabierz śrubokręt i obejrzyj schemat. Jedź do chatki. Siekierą zapukaj do drzwi. Wewnątrz wyjmij papierek z kosza, podnieś mały zielony dywanik i przyciskiem otwórz tajne przejście, z którego skorzystaj. Na dole przeskocz przez palniki i przełącz dźwignię. Przejdź przez drzwi, udaj się maksymalnie w lewo i po drabinie przejdź do centrum dowodzenia. Psa nakarm kością. W kolejnym pomieszczeniu włącz komputer. Wklep PRESS. Wyłącz alarm i zabezpieczenie skrzynki. Włącz windy. Teraz otwórz szafkę, spróbuj wziąć puszki, a potem zabierz łom, którego użyj na skrzynce kontrolnej w pomieszczeniu po prawej. Naciśnij czerwony i niebieski, pociągnij dźwignię, a potem czerwony i zielony (dźwignia). Idź w lewo i wypuść psy. Idź do pomieszczenia z taśmą produkcyjną i otwórz furtkę. Dźwignią zatrzymaj produkcję i uwolnij foki z zagrody. Teraz idź do magazynu. Łomem otwórz beczki i wylej olej do wanny. Po imprezce wyjdź z chaty.

Domcio

Gorylowi możesz dać kasę. Tradycyjnie już rozmów się z właścicielem. Kliknij na komputerze, znajdziesz się na stronie WWW. W spisie produktów znajdziesz morską piankę (oznaczona jako nowość). Spróbuj przeciągnąć ją na X w prawym-dolnym rogu strony. Aha! Teraz odnajdź jeszcze trzy inne takie produkty (u mnie był to naszyjnik, lornetka i kij bilardowy) aż zapełnisz wszystkie rogi w X. Wpisz login JACQUES a hasło NEMO. Teraz zamów foczy olej (wpisz ORDER w okienko), tran wielorybi, a potem kliknij na specjalną ofertę i złóż zamówienie. Otwórz drzwi i pozwól panience przejąć inicjatywę (?!).

Bawaria

Obejrzyj pokój, zabierz kartę magnetyczną z podłogi i odrygluj okno. Wejdzie właściciel tego przybytku i zabierze Cię na wycieczkę. W jej trakcie bądź cały czas nieznośny, dotykaj wszystkiego i właź wszędzie tam, gdzie nie wolno. I udzielaj samych negatywnych odpowiedzi. Z powrotem w pokoju spróbuj wyjść przez drzwi, a potem skorzystaj z okna. Po lewej jest winorośl, po której możesz wspiąć się na dach. Tam użyj kartki z koordynatami na antenie satelitarnej. Teraz wróć do pokoju, którego okno wcześniej odryglowałeś. Wyjdź na zewnątrz i poruszaj ręką zbroi przy schodach. Kliknij na panelu kontrolnym i rozwiąż zagadkę. Pamiętaj, że każda pałeczka musi mieć taki sam kolor jak kropka (bądź jej połówka), które łączy. Rozwiązanie jest na ilustracji poniżej. Teraz użyj karty dostępu na czytniku po prawej, a po dłuższej scence kliknij na lusterku. Zejdź do lochów i idź w prawo, wyjrzyj na scenę i kliknij na kostiumie. Jeśli będziesz miły dla Spike'a, pomoże Ci zrzucić worek z piaskiem. Teraz wystarczy już tylko wystrzelić Vanellę gdzieś daleko (do WC) i pociągnąć za dźwignię. Strzałkami z klawiatury możesz się poruszać na boki. Kursor w dół schowa Ace'a za kolumną. Teraz naciśnij Enter, aby podrażnić Phatteusa. Już chyba wiesz, co robić. Podobnie z drugą kolumną. No i co? W poooooorząsiu!

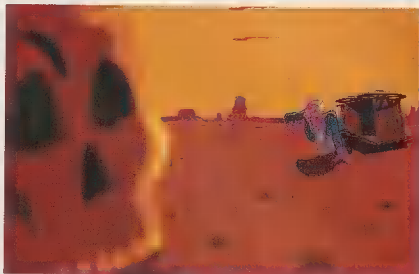
Piotres



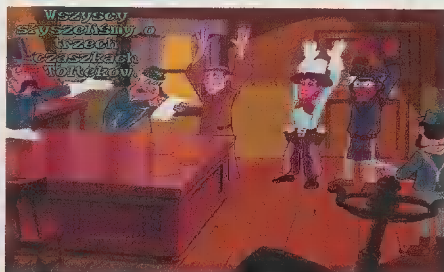


3 Czaszki Tolteków

Witaj przybyszu! Widzę, że przemokłeś do suchej nitki. Usiądź sobie wygodnie przy barze, a dopóki nie minie ulewa, opowiem Ci coś. Z pewnością jesteś ciekawy, dlaczego ten lokal nazywa się „Pod Trzema Czaszkami". Eeech – to długa historia. A zaczyna się, gdy kowboj imieniem Fennimore Fillmore natrafił w okolicach miasteczka Big Town na ofiarę brutalnego napadu...



Mieścina Big Town. Młody kowboj przesunął ciało Bucka za wóz, po czym rozmówił się z religijnym bratem Fattym. Gdy ten zauważył zniknięcie denata, można mu było spokojnie zabrać kij i trzonek od kilofa. Teraz trzeba było jakoś braciszka uspokoić, bo jeszcze by dostał palpitacji serca. Do tego celu świetnie nadał się zebrany wcześniej kij. Po małej kradzieży (habit), nasz bohater dosiadł swego dumnego wierzchowca i ruszył w stronę klasztoru po lewej. Tam wziął tytoń, który zaoferował mu strażnik, oraz obejrzał dokładnie śpiącego Meksykanina. Później przez kanion pojechał do miasteczka Big Town. Z miejscowej stajni zabrał śrubkę, zaś wizyta na pięterku zaowocowała pięknym niebieskim znakiem (po zastosowaniu kilku kombinacji chwytów, znanych jedynie mistrzom karate). Idąc dalej, Fennimore sprawdził jeszcze, czy miejscowa studnia ma dobrą akustykę. Wejścia do saloonu strzegł debil, ale nie dał się złapać na chwyt ze starym szkolnym kolegą. Nasz bohater na gwałt potrzebował dowodów i odnalazł je na miejscowym komisariacie, gdzie jeszcze większy debil spisywał inwentarz. Z imieniem zastępcy szeryfa dało się już bez kłopotów dostać do baru. Wewnątrz barman oddał, po dłuższej pogawędce, butelkę po whisky. Interes kręcił się nadzwyczaj kiepsko, bo miejscowe dewoty zabroniły sprzedaży alkoholu. Nawet kawy nie można było zaserwować, bo dzbanek przepadł jakiś czas temu. Rozmowy z oprychem i głupią blondyną na piętrze zaowocowały ciekawymi informacjami, a bliższe przyjrzenie się butelce potwierdziło brak banderoli akcyzowej. Zagubiony dzbanek odnalazł się na komisariacie, skąd można go było odebrać po delikatnych sugestiach, że w barze będzie on bardziej potrzebny. Krzepka staruszka, cerująca skarpetki przed salonem fryzjerskim, wysłała Fennimore'a na poszukiwanie syna. Ten odnalazł się z kolei w miejscowym supermarkecie i czym prędzej popędził do mamusi. Sklep został więc bez nadzoru i spokojnie można było sobie pożyczyć ciastka, cygaro, cukier, marchewki i kawę. Z banku (po wcześniejszym otworzeniu konta) dało się zaciągnąć wysoko oprocentowany kredyt. W stojącej na placu drezynie wystarczyło dokręcić ostatnią śrubkę, aby nadawała się do jazdy. Jeszcze tylko trochę drewna na ognisko ze skrzyni sprzed sklepu i woda ze zbiornika (do dzbanka na kawę), aby odjechać na wycieczkę po Dzikim Zachodzie.



Dziki Zachód

Najpierw wypada odwiedzić rodzinne groby. Obłaskawiona krakersami papuga bez oporów dała się schować do kieszeni naszego bohatera, tak samo jak i lina z resztą, a naprawiony kilof pozwolił sprofanować żyzną (co prawda) parcelę po lewej. Z wioski Indian wyjąć można było nóż, który przydał się znakomicie w lesie, do odskrobania gumy do żucia z pnia. W gorzelni prowadzonej przez bimbermana Toma dało się wyczuć niemiłą atmosferę, która jednak uległa znacznej poprawie, gdy Fennimore zaproponował swą pomoc w odnalezieniu pewnych składników. W okolicznym stawie utopiła się trąbka, którą można było wydostać przenośnym zestawem wędkarskim Toma. Po takim wyczynie zdjęcie balonowego płótna z drzewa to już była betka. Później nadszedł czas na dłuższą wizytę w wiosce Apaczów. Do namiotu szamana prowadziło kilka wejść, w tym jedno nie pilnowane. W ten sposób nasz bohater wzbogacił się o butelkę z zielonym płynem (którą dokładnie obejrzał) i świeczkę. W muzeum z kosza dało się zabrać zapałki, ale wszelkie próby zebrania czaszki spełzły na niczym. Strażnik przy namiocie wodza okazał się być służbistą, ale po groźbie użycia





gumy do życia ...ooops, żucia, zmienił zamiary. Wódz Apaczów z kolei nie przejmował się zbytnio zaleceniami Ministra Zdrowia. Na szczęście odpowiednio dosypany francuski tytoń złagodził skutki szoku wywołanego fajką pokoju. Traktat został zawarty, a podczas małej imprezki, która towarzyszyła jego uroczystemu podpisaniu, można było spokojnie wynieść z namiotu wodza nieco ziaren. Wiadomo, na czym rosną pieczarki, więc wizyta na cmentarzu stała się nieunikniona. Obfite opady deszczu, sprowadzonego przez zielony płyn szamana, dały w rezultacie obfite plony, które zapaliły iskierkę nadziei na odpowiednio uwarzonego łiskacza. Zabrakło tylko stosownego, 100-litrowego pojemnika.

Fort Apache

W okolicy znajdował się tylko jeden taki (w Fort Apache), i do tego jeszcze aktualnie był wykorzystywany jako balia pułkownika Leconte. „Nic to" – pomyślał Fennimore i wdrapał się na mury po lewej stronie. I tu jeszcze raz przydała się wędka, gdy przez otwartą klapę można było wyłowić ze zbrojowni kilka lasek dynamitu. Głupawy wartownik dał się zmylić i, po usłyszeniu dźwięku trąbki, opuścił flagę, którą nasz bohater natychmiast skonfiskował. W kuchni z kolei udało mu się zaparzyć małą czarną (polana do pieca, zapałeczki i dzbanek, do którego wcześniej naleliśmy wody i dosypaliśmy kawy). Na odchodnym kowboj gwizdnął jeszcze sos tabasco z kredensu. Podglądanie przez okno pułkownika nie dostarcza może najlepszych wrażeń estetycznych, ale dla dobra sprawy wszystko jest do przyjęcia. Nawet użycie flagi narodowej zamiast ręcznika. Potem Fennimore zamaskował się gdzieś na chwilę, a gdy Leconte rozpoczął musztrę, wślizgnął się cicho do jego kwatery. Bogatszy o gąbkę, beczkę (która po solidnym kopie wylądowała na drezynie) oraz mundur, pamiętający jeszcze czasy bitwy pod Grunwaldem, nasz hero udał się do chińskiej pralni po prawej. Mundur oczywiście wylądował w pralce i już chwilę później był do odebrania. W jego kieszeni odnalazł się klucz. Fennimore, przeczuwając większą przygodę, zabrał jeszcze na drogę miskę ryżu i ruszył z powrotem do miasteczka.



Dziura Big Town

W miasteczku znów nieoceniony okazał się być zbiornik na wodę. Potem do beczki dorzucił się jeszcze jęczmień i cukier, a całość, przykryta znakiem parkingowym, dała znakomity predestylat. Po tak grzesznych czynach należało się wyspowiadać, ale w miejscowym przybytku religijności nikt nie zdawał się być chętnym do wysłuchania młodego Fennimore'a. Zapalenie indiańskiej świeczki w kandelabrze wprowadziło miejscowego proboszcza na wyższe stany świadomości. Teraz wystarczyło już tylko posadzić na konfesjonale papugę i sprowadzić brata Anzelma z zakrystii. Po dokonaniu rewizji tamże, nasz kowboj zabrał kwitek oraz rewolwery ze skrzyni. Władze banku drastycznie zmieniły swe podejście, gdy w drzwiach pojawiła się osoba w habicie. Po okazaniu stosownego papiórka można już było zażądać wydania czaszki. Sęk w tym, że zaciął się sejf. Fennimore z przyjemnością zrugał urzędnika, po czym zapowiedział, że rozpowie w miasteczku o niekompetencji banku. Chwilę później pojawił się już przed okienkiem osobiście, z zamiarem likwidacji konta. Tym razem bankier przeraził się już nie na żarty i zezwolił na wejście do piwnicy. Użycie dynamitu na klamce oraz późniejsze jego zapalenie, wywołało całą masę ciekawych wydarzeń, w wyniku których poszukiwana czaszka wylądowała na dnie studni. Ze złości Fennimore postanowił zalać się w trupa, zapomniał tylko o prohibicji wprowadzonej przez Ligę Antyalkoholową. Na piętrze można było za to rozpętać małą burzę, co pozwoliło zabrać wiadro. Po spuszczeniu go do studni udało się odzyskać czaszkę, stetoskop i pianistę. Młody udał się na show tancerek, ale mało optymistyczne widoki kazały mu szukać szczęścia w sypialniach na pięterku. Co prawda szczęścia tam nie znalazł, ale za to poduszkę wypełnioną banknotami, które bardzo ładnie się wysypały po potraktowaniu ich ostrym narzędziem. Kolejna wizyta w kościele pozwoliła wspiąć się na dzwonnicę (lewy-górny róg ekranu), skąd metodą Batmana można było się przedostać do okienka w drugim, zamkniętym pokoju saloonu. Spał sobie tam w najlepsze jednooki zbir z kanionu, co jednak nie przeszkodziło naszemu bohaterowi zabrać z szuflady „Podręcznika Małego Szulera". Warto jeszcze było dokarmić osiołka przed stajnią, co pozwoliło mu odebrać sombrero. Stojący na drezynie „łiskacz" z pewnością już się przeżarł, więc można go było zawieźć do destylarni w lesie. Trunek okazał się na tyle dobry (i mocny), że Tom po pierwszym łyku padł kółeczkiem do góry. Podobne odczucia mieli Apacze i po trzech dniach libacji droga do drugiej czaszki stała już otworem. Prawie. Nagła szarża kawalerii pokrzyżowała nieco plany Fennimore'a. Złoty czerep odjechał w stronę Fort Apache i tam też, po uprzednim zatankowaniu whisky do butelki, udał się nasz bohater. Po drodze postanowił jeszcze zajrzeć do kanionu, gdzie po ciosie w potylicę przychodził właśnie do siebie braciszek Fatty. Okazał się on być przywódcą powstania meksykańskiego i na gwałt potrzebował kilku ważnych przedmiotów – sombrera, rewolwerów, lokalizacji obozowiska rewolucjonistów i Medalu Wielkiego Meksyku. Z pierwszymi dwoma nie było kłopotów. Dane dotyczące obozu zdradził śpiący przed klasztorem szpieg, po uprzednim potraktowaniu go sporą dawką kofeiny i podważeniu wiary w to, co mówił. Najgorsze przejścia były z nieszczęsnym medalem, bo znajdował się on w forcie (!), w siedzibie (o zgrozo) Ligi Antyalkoholowej po prawej stronie. Fennimore wypatrzył MWM na tablicy, jednak wszelkie próby zabrania go były skutecznie tłumione przez „piękną" blondynę. Była ona do tego stopnia zachwycająca, że

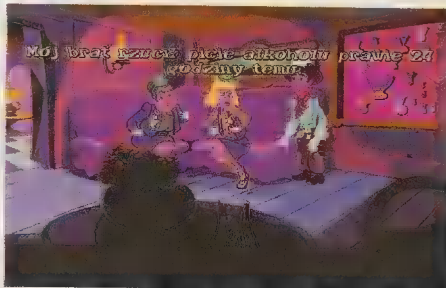








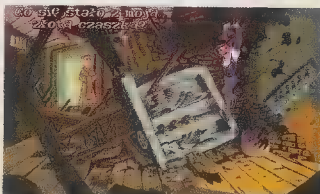


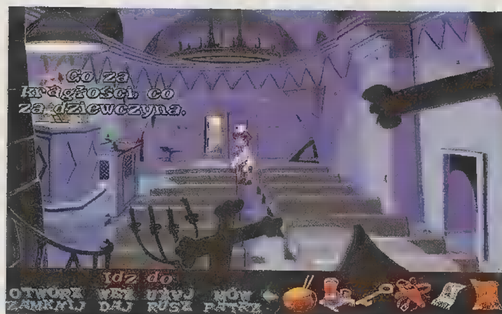


nasz bohater postanowił się jej oświadczyć. Po odbyciu dłuższej rozmowy dowiedział się także o ukrytych ciągotach stojącego przy drzwiach sierżanta, co natychmiast skrzętnie wykorzystał, ofiarując mu butelkę whisky. Teraz wystarczył jeden niewinny donos, aby droga do medalu i korkociągu stanęła otworem. Ucieszony generał Lardbelly kazał się teraz zaprowadzić do bazy rewolucjonistów (ta sama plansza, pomiędzy kanionem a niedoszłym grobem Bucka z początku gry, jaskinia ukryta wśród skał).

Buntownik [illegible] powodu

Śmiały plan odbicia klasztoru miał trzy solidne podstawy: wtyczkę wewnątrz budowli, atak z zaskoczenia oraz nalot powietrzny. Niestety, aktualnie nie był dostępny żaden z nich. Fennimore, po dogłębnym obejrzeniu dywanika, zabrał z niego karty i udał się do jaskini hazardu w Big Town. Przy stoliku szeryfa i Dicksona było jeszcze jedno wolne miejsce. Gra toczyła się o wielką stawkę – szeryf rzucił swą gwiazdę, oprych złotą czaszkę, a nasz bohater (po przeliczeniu zawartości kieszeni) postawił 100 dolców. Ukryta w rękawie talia czterech asów zapewniła łatwe zwycięstwo. Koniec końców jednak wszyscy wylądowali w więzieniu (w końcu w normalnej talii jest 4, a nie 8 asów). Uśmiechem losu okazał się być jednak leżący przy murku kamień, który odpowiednio wycelowany, umieścił lotkę w należnym jej miejscu. Po niewielkiej operacji dało się nią odskrobać kółko, które uniemożliwiało bohaterom ucieczkę. Więźniowie postanowili odjechać najbliższym pociągiem, jednak ten jak na złość nie zamierzał przyjechać. Dopiero odpowiednie wykorzystanie potęgi przeciągów, upartego dróżnika, który za każdym razem przestawiał semafor, oraz wiatraka na wieży w tle, pozwoliło dorwać się do telegrafu. Z górnej półki Fennimore zabrał książkę, po której przeczytaniu z łatwością nadał sygnał S.O.S. Radością z odzyskania wolności należało podzielić się z innymi. Najlepiej gotując w wojskowej kuchni Fortu Apache potrawkę z ryżu (i niech każdy zapamięta to równanie: ryż plus tabasco równa się zabójcze danie). Odgłos trójkąta wezwał na wyżerkę największego głodomora spod izolatki, która teraz, po użyciu świeżo zdobytego klucza, stała otworem. Wewnątrz siedziało dwóch desperatów (Byk i Ojciec Anselmo), a krótka sesja psychologiczna wykazała, że jedynym przedmiotem zdolnym poprawić ich humory były złote czaszki. Fennimore postanowił jeszcze raz odwiedzić pokój pułkownika, aby starą szkolną metodą umieszczenia gąbki na dzwonku otworzyć drzwi do schowka. Znajdujący się wewnątrz sejf wydawał się być bardzo apetyczny, [illegible] jego otworzenie nie sprawiło żadnych kłopotów Bykowi z Harvardu. Potrzebował jedynie stetoskopu, a ten przypadkiem znalazł się wcześniej w kieszeni naszego bohatera. Jeszcze tylko mała dywersyjna pogawędka o pogodzie z pułkownikiem i można już było rozpocząć zabawę. Wynik meczu Apacze vs. Francuzi został, ze względu na zniszczenie stadionu, rozstrzygnięty na korzyść tych pierwszych.





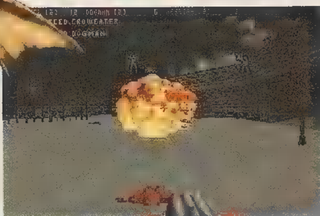
Złoto dla fajtłapów

W tym czasie nasz bohater, zarzucając linę na skały, odkrył tajne przejście pod wodospadem. Zaczynało się robić smutno, więc namówił do pomocy siedzących w barze pułkownika i ojca Anselmo. Pierwszemu wręczył mundur, drugiego zaś wysłał do przejścia pod wodospadem. W bazie rebeliantów gulasz w garnku pozwolił napełnić czaszę balonu, co stało się sygnałem od ataku. Po kilku godzinach starć obie strony okopały się w klasztorze i rozpoczęła się wojna pozycyjna. Pomóc mógł jedynie jakiś wyjątkowo brawurowy czyn, jakim koniec końców stała się szarża naszego bohatera na główne wejście do klasztoru. Wewnątrz, w jednym z pokoi, po odpowiednim ustawieniu szuflad na półce, dało się podłączyć wąż do beczki z benzyną. Tak skonstruowany rurociąg można było po dachu przeciągnąć do okna biblioteki, a jedna zapalona zapałka zlikwidowała w mig opór francuski na tej linii. Później wypadało jeszcze odwiedzić celę, aby po przekręceniu kołowrotu odebrać kulę armatnią. Po powrocie na dziedziniec Fennimore za pomocą liny wdrapał się na armatę, po czym umieścił w niej kulę i wycelował. Wraz z wieżą odeszły w niebyt resztki oporu obrońców. Na dole rozpoczęło się świętowanie zwycięstwa, podczas gdy cała trójka ruszyła w stronę biblioteki. Poszukiwana książka leżała na prawo od kręconych schodów. Znaleziony w niej klucz pozwolił na otwarcie wrót na górze. A później, zaraz zaraz, hmmm, później... Pamięć mnie już zawodzi przybyszu. Chyba już tylko wystarczyło zamienić dzień w noc, aby odnaleźć legendarny skarb Tolteków. No w każdym razie cała opowieść skończyła się pomyślnie, a Fennimore Fillmore żyje sobie do dziś, u boku pięknej żony prowadzi uroczy saloon i od czasu do czasu opowiada tę historię nieznajomym kowbojom.

Piotres

Blood





Znudziło już się [redacted] morze, plaża, słońce? Wzięliście się [redacted] „Blood", [redacted] nie [redacted] dajecie sobie radę? [redacted] cóż, [redacted] nie należy [redacted] najłatwiejszych...

Ale nasza redakcja pomyślała o Was i oto cieplutkie jeszcze wskazówki i charakterystyka potworów. Zacznijmy może od charakterystyki nieprzyjaciół:

1. [redacted] – najczęściej spotykane wesołki. Pojawiają się często niespodziewanie (wyłażą spod ziemi) i atakują. Są dość ciency, ale na wszelki wypadek, lepiej, żeby nie podchodzili za blisko, bo mogą użyć swych toporków. Tu trzeba pamiętać, że zombie jak to zombie raz zabity podniesie się znowu, więc upewnij się, gdy znajdzie się za Twoimi plecami, że już nie wstanie. Łatwo to poznać po tym, że z jego tułowia odpada głowa, z szyi tryskać będzie posoka, a potworki przed upadkiem wydadzą okrzyk strasznym głosem. Nie warto marnować na nich broni strzelającej, lepiej potraktować ich widłami. A tak a propos - w intrze nasz bohater Caleb wygląda jak Indiana Jones, podobno jest wziętym i dobrym rewolwerowcem, a tu widły. Czyżby był on rolnikiem amatorem?

2. **Kultyści** – wyglądają jak mnisi w brązowych habitach. Niestety nie staną oni na Twojej drodze, aby umożliwić Ci wyspowiadanie się. O celu ich działania świadczą karabiny maszynowe pojawiające się w ich rękach na Twój widok. Ich zniszczenie polega na byciu szybszym i poczęstowaniu ich kulką (płomieniem, wiązką napalmu, prądu itd.) szybciej niż oni zrobią to w stosunku do Ciebie.

3. **Fanatycy** – wyglądają podobnie do kultystów, ale ich habity mają kolor ciemnego granatu. Ich eksterminacja przebiega w sposób analogiczny do postępowania z kultystami.

4. **[redacted] gończe [redacted] piekła [redacted]** – wyglądają jak małe niedźwiadki, ale nie są tak sympatyczne gdy tylko podejdą bliżej, ponieważ zaczynają ziać ogniem zamieniając Cię w płonącą kuleczkę. Na ich widok najlepiej jest dość szybko cofać się z twarzą odwróconą w przód i odpalić parę pocisków w ich kierunku aż przewrócą się z westchnieniem na bok.

5. **Szczury** – jak to szczury są niezbyt miłe, zwłaszcza jeśli wychodzą z jakichś podejrzanych dziur. W dodatku potrafią pogryźć na tyle złośliwie, że Twój bohater się przekręci. Nie należy ich zatem bagatelizować. Najłatwiej rzucić w nie pękiem trotylu, ale nie zawsze jest na to czas. Innym sposobem jest wskoczenie na najbliższe podwyższenie typu parapet, skrzynia, beczka, spokojne obserwowanie ich ruchów i wypalenie w odpowiednim momencie ze spluwy.

6. **Chimery** – latające wesołki, które pojawiają się przeważnie w pomieszczeniach, gdzie znajduje się coś cennego dla Ciebie. Bestie te nie są zbyt odporne na działanie prądu, w związku z tym nie sprawią Ci większego kłopotu gdy znajdziesz się w posiadaniu „porażacza prądem".

7. **[redacted] chimery** – zachowują się i wyglądają podobnie do zwykłych, ale są od nich bardziej odporne. Stąd traktując je porażaczem zawsze przesuwam się dość szybko do tyłu. Zawsze padają nim zdążą mnie dopaść.



8. **Pajączki** – choć wyglądają dość niewinnie są dość niebezpieczne: czerwone porażają jadem, zielone atakują trucizną, która jest w nawet stanie oślepić Cię na parę chwil. Oba mają jeden malutki feler, a mianowicie nie są w stanie nawet wejść na schody ani tym bardziej na wyższe przeszkody. Dlatego najlepiej jest wspiąć się do góry, stamtąd spokojnie wycelować i bum.

9. **Rzeźnicy** – panowie z brzuszkiem, w białych (niegdyś) podkoszulkach, dziś już nieco zabrudzonych i zbrukanych krwią. Są dość groźnymi przeciwnikami, zwłaszcza w bezpośredniej konfrontacji. Charczą i plują flegmą, która jest lekko trująca. Najlepiej potraktować ich TNT albo wyrzutnią napalmu.

10. **Wędrująca rączka** – na pozór wygląda zupełnie tak poczciwie, jak ta z „Rodziny Adamsów", niestety nie można oczekiwać od niej, że poda Ci szklankę soku. Dużo chętniej za to skoczy do Twego gardła i udusi Cię. Najlepiej zniszczyć ją zanim zbliży się do Ciebie. Ma, podobnie jak szczurki i pajączki ten feler, że nie wchodzi na schody ani na podwyższenia, co oczywiście mocno ułatwia rozłożenie jej na czynniki pierwsze.



11. **Węgorki [redacted]** – te skądinąd smaczne rybki mają paskudną manierę rzucania się na Ciebie, w momencie, gdy są za Twoimi plecami. Są jednak mało odporne na pociski nawet te z rakietnicy.

12. **[redacted] skrzelami** – pod tak tajemniczą nazwą kryją się rekinopodobne paskudztwa, dość duże, ale co gorsza o bardzo dużych zębach (zupełnie jak wilk w „Czerwonym Kapturku"). Słabo odpor[redacted] na dynamit, napalm i prąd.

13. **[redacted]** – coś co wygląda jak połączenie Kostuchy i Dobrego Duszka Kacperka. Głupia sprawa, ale dopóki latają sobie w powietrzu są nietykalne. Dopiero kiedy lecą w Twoim kierunku zdecydowanie przymierzając się do ataku można je unicestwić, do czego najlepiej nadaje się porażacz lub życiowa pijawka (taka śmieszna trupia czacha, która jak się jej użyje rozwala chyba prawie wszystko).

To by było na tyle odnośnie głównych potworów. Teraz czas na parę wskazówek generalnych. Po pierwsze nie spiesz się . Ponieważ zmierzasz w stronę piekła, nie zapominaj o staropolskim przysłowiu „Jak się człowiek spieszy, to się diabeł cieszy", które tu jest szczególnie aktualne. Dlatego poruszaj się statecznie i staraj się mieć pełną możliwość widzenia przynajmniej w danym momencie. Np. przed zakrętem w prawo przysuń się wolno do jego lewej krawędzi i powoli poobserwuj czy nikt się tam nie czai. Jeśli zobaczysz np. kawałek łokcia jakiegoś pana, to spróbuj do niego odpalić, bo często prowokuje go to do działania. Ty zaś widząc go bez problemów odstrzelisz mu głowę. I tu kolejna uwaga: bądź ostrożny z bronią typu miotacz napalmu, TNT itp., gdyż bardzo łatwo jest załatwić w ten sposób samego siebie, najlepiej więc w bliskiej odległości od ścian, murów czy też drzwi posłużyć się bronią lżejszego kalibru.

Tycjan

TIPS & TRICKS

Menu

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Porsche Challenge

● PSX

Na screenie, na którym wybierasz opcje i liczbę graczy:
select + góra, select + dół, start, select - długa trasa
kwadrat, kółko, kwadrat - skaczące samochody
kwadrat + kółko, L2 + R2, kwadrat + kółko, L1 + R1, kwadrat + kółko - niewidzialny samochód
góra, góra + select, lewo, lewo + select, prawo, prawo + select (upewnij się, że pierwszy gracz jest podświetlony na niebiesko) - szalona jazda





Doom 64

● N64

Aby uzyskać dostęp do Cheat Menu, wpisz hasło „?TJL BDFW BFGV JVVB". Wystartuj grę i wybierz „Features" - będziesz miał dostęp do całej listy cheatów. Kod do ostatniego levelu: „W99N DNQJ ZBNO WWLB"

Outlaws

● PC

Kolejna gra doomowata, tym razem na dzikim zachodzie. Dla tych, którzy nie mogą sobie poradzić z przechodzeniem poziomów, kilka kodów umożliwiających ich przeskakiwanie:
olhideout
oltown
oltrain
olcanyon
olmill
olsimms
olminer
olcliff
olranch

Street Racer

● PC

W opcjach, w Cup Password, wpisz:
trafik – srebrny puchar
nejati – złoty puchar
dougal – platynowy puchar
turgay – ukryta postać oraz dodatkowe poziomy

Jet Rider

● PSX

Aby uzyskać dostęp do wszystkich tras wykonaj następujące czynności:
1. Wejdź do ekranu opcji i ustaw poziom trudności na AMATEUR, a „Trophy presenter" na MALE.
2. Wróć do głównego ekranu i naciśnij: góra, prawo, dół, lewo, góra, prawo, dół, lewo
3. W opcjach zmień poziom trudności na PROFESSIONAL i drugą, wyżej wymienioną opcję na RIDER'S CHOICE.
4. Na ekranie, tytułowym wciśnij góra, lewo, dół, prawo, góra, lewo, dół, prawo.
5. Jeśli wykonałeś wszystko poprawnie, powinieneś usłyszeć sygnał



Sonic 3D Blast

● Saturn

Na ekranie tytułowym wciśnij i przytrzymaj: góra, lewo, A, C i Start. Teraz wystartuj grę i włącz „pause". Od tej pory działają następujące klawisze (w trybie „pause"):
A – przeskoczenie do następnej lokacji
C – ostatni level
Y – Sonic Medal
B – przeskoczenie do następnego levelu
X – dodatkowe życie

Int. Super Star Soccer 64

● N64

Oto sposób na uzyskanie wielkich głów zawodników (do wpisania na ekranie tytułowym):
C-up x 2, C-down x 2, C-left, C-right, C-left, C-right, B, A, potem naciśnij i przytrzymaj Z i po czym zakończ sekwencje klawiszem Start.
Aby uzyskać dodatkowe drużyny: góra, L, góra, L, dół, L, dół, L, lewo, R, prawo, R, lewo, R, prawo, R, B, A, potem przytrzymaj Z i naciśnij Start.

Death Rally

● PC

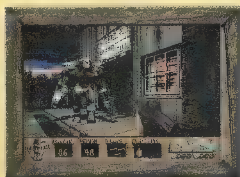
W czasie gry wpisz:
drub – twój samochód jest niezniszczalny
dread – nieskończona amunicja
drag – nieskończone dopalacze
drink – paliwo rakietowe
Jeśli w głównym menu wpiszesz „drool" otrzymasz dodatkową kasę.



Redneck Rampage

● PC

Wklep poniższe kody w czasie gry, aby uzyskać:
rdelvis – max. energii i nietykalność
rditems – wszystkie klucze
rdall – wszystkie potrzebne przedmioty: klucze, broń, amunicję etc.





Axelerator

● PC

Przytrzymaj [Ctrl] i wpisz:
muchmoney – dodaje $130,000
allweapons – wszystkie rodzaje pukawek
helpme – szybka reperacja
aggresor – nieskończone ilość amunicji
booster – super dopałka



The Need For Speed 2

● PSX

Oto kilka kodów do wpisania w polu password:
LILZIP – pozwala na grę Fordem Indigo
POWRUP – dopala wszystkie samochody
SHOTME – nowa trasa
TREXME – jeździsz dinozaurem
VANME – Volkswagen Van
BNZME – Mercedes
BUGME – Volkswagen „Garbus"
LIMOME – limuzyna
VOVME – Volvo combi
OUTHME – deska (?!?)



MechWarrior 2

● PSX

Oto kilka pomocnych kodów do wpisania w polu Passcode:
T/XO/AZ<#* – mały Mech o nazwie Elemental
#XXO/A4>Y+ – działka grzeją się dużo wolniej
TOXO/AX>TU – nieskończona amunicja
#/XO/A4<LY – świetny Mech o pająkowatym kształcie – Tarantula

C G S COMPUTER GRAPHICS STUDIO

poligrafia
wydawnictwo

CGS s. c.
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.

Cena det. z CD 19.99 zł



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja renomowanego brytyjskiego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.

Cena det. z CD 9.99 zł
Cena det. bez CD 3.75 zł



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne z CD lub bez.

Cena det. z CD 9.95 zł
Cena det. bez CD 3.50 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn użytkowników komputera Amiga. Zawiera recenzje gier, opisy programów i sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez. Edycja CD ukazuje się co drugi miesiąc.

Cena det. z CD 18.99 zł
Cena det. bez CD 3.00 zł

KONKURSY

Witamy! Wrześniowy numer „Gier Komputerowych", jest przesycony akcentami powakacyjnymi. Niestety, nawet u nas w Konkursach da się odczuć koniec lata.

Wszystko jest szare, skończył się konkurs PSX, po prostu szarówka. Specjalnie dla Was siedzieliśmy i próbowaliśmy wymyślić coś, co osłodzi Wam pierwsze dni szkoły. I rzeczywiście udało nam się wydobyć kilka pozycji, które mogą Was zainteresować. Wpadliśmy na jeszcze jeden pomysł. Konkurs „Trzy Pytania" ma już swoje latka, więc może by tak zorganizować coś innego? W tym numerze jeszcze będzie po staremu, ale koniecznie napiszcie co sądzicie o wprowadzeniu jakiejś nowej zabawy. A może macie jakieś pomysły? Każda myśl jest ważna, więc nie zwlekajcie i piszcie w tej sprawie. We wrześniu mamy jeszcze dla Was typową jednorazówkę. Chcemy dać jeszcze jedną szansę tym, którym nie poszczęściło się w konkursie PSX. Mamy jeszcze do rozlosowania bardzo fajną gierkę, ale o tym przeczytacie później. No dobra, to ogłośmy wygranych z poprzedniego numeru i ułóżmy nowe pytania

KONKURS „3 PYTANIA"

Ta zabawa towarzyszy nam już długo, ale wszystko musi mieć swój koniec. Konkurs „3 Pytania" prawdopodobnie po raz ostatni wita na naszych łamach. Z tego powodu przygotowaliśmy ciekawe nagrody.

Rozwiązanie konkursu z numeru 7–8/97:
1. Peter Molyneux
2. Z Jowisza (a nie z Marsa jak, niektórzy z Was myśleli)
3. Super Mario64, Mario Kart 64

A oto lista nagrodzonych z wakacyjnego wydania:
Rafał Tokarski otrzymuję grę „Speed Rage"
Tomasz Gebel otrzymuje grę „Microsoft Golf"
Paweł Kania otrzymuje grę „Świat Windows"
Jacek Jaskólski otrzymuje grę „Time Gate"

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy, a nagrody prześlemy pocztą.



[illegible]
COMPUTER GRAPHICS STUD[illegible]
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

I jeszcze nowe pytania:
1. Podaj pełną nazwę najnowszej piłki nożnej wypuszczonej przez Segę.
2. Wymień przynajmniej dwie gry, których bohaterem jest kobieta.
3. Jakim pojazdem dokonujemy rozwałki w grze „Mass Destruction"

A oto nagrody, które czekają na Was:
1. F/A-18 Hornet 3.0
2. Ardennes Offensive
3. Age of Rifles Campaign Disk
4. Su-27 Campaign Disk

Pytania jak zwykle nie są trudne, więc odpowiedzi nie powinny Wam sprawić kłopotu.

Jeszcze jeden konkurs PSX.
Mamy dla Was do rozlosowania gierkę „Iron & Blood". Chcecie ją mieć w kolekcji? Nic prostszego - wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie:
Podaj przynajmniej cztery wózki, którymi możemy się ścigać w „V-Rally".

KONKURS GK 9/97

LISTY

Wakacje, wakacje i [redacted] wakacjach. Niestety, ale [redacted] zdecydowanie zbyt szybko leci. Mogę się założyć, że nie jeden (jedna) z [redacted] jeszcze niedawno pluskał się w mazurskich jeziorach czy [redacted] naszym [redacted] czyściejszym Bałtyku. I nadszedł koniec tej sielanki. Znowu szkoła [redacted] nudni nauczyciele. [redacted] szczęście wieczorkami można poszaleć przy swoim komputerze. Oczywiście z lekturą „GK", przecież bez [redacted] pisemka ani rusz!

Dzisiaj bez żadnego przynudzania, o żadnych sprawach technicznych nie będzie mowy. Tylko samo mięsko, czyli Wasze listy:

[redacted] 1

W zasadzie od kilku miesięcy jestem Waszym stałym czytelnikiem i z niecierpliwością oczekuję na każdy nowy numer (czasami długo to trwa). Czytam „GK" od czasu, kiedy po długim oszczędzaniu sprawiłem sobie konsolę Saturn. Jednak już wszystkim wiadomo, że gry na tę maszynkę nie są tanie (a na jaką są... przyp. red.). Wobec tego postanowiłem sobie, że przed kupieniem jakiejś gry najpierw poczytam sobie o niej i dopiero potem zdecyduję. Kupuję więc „Gry Komputerowe" z nadzieją, że znajdę w nich jakieś informacje. I rzeczywiście są wspaniałe recenzje — jesteście rewelacyjni. Jest jednak jedno małe „ale". Otóż w reklamie Waszego pisma piszecie, że „Gry Komputerowe" na równi traktują gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna i N64. Moi mili to nieprawda! Jeśli chodzi o opisy gier i ich recenzje jesteście kolejnym pismem głównie dla szczęśliwych posiadaczy komputerów, potem może dla PSX'owców, a już zupełnie po macoszemu traktujecie Saturna i N64. Rozumiem, że gro Waszych czytelników to właściciele PC, ale pozwolę sobie delikatnie zwrócić Państwa uwagę, że im poświęcone jest osobne pismo (i to kilka) np. „PC Gamer". Podobnie konsola PSX ma swój „PlayStation Magazyn". Co prawda wiem, że na świecie również Sega wydaje pisemko dotyczące jej konsoli, ale w Polsce nic takiego się jeszcze nie pojawiło. Szanowne Panie i Panowie z redakcji „Gier Komputerowych"! W imieniu wszystkich (mam nadzieję) posiadaczy Saturna apeluję! Więcej opisów na tę rewelacyjną konsolę — z pewnością przysporzy to Państwu czytelników. Łączę pozdrowienia dla całej redakcji i oczekuję poprawy sytuacji.

Piotr z Wrocławia

Hmm. Jakże niezręcznie się czuję. Listu o tak oficjalnym tonie nie dostaliśmy już dawno. Wszyscy pracujący w redakcji są młodymi ludźmi, więc naprawdę możecie śmiało pisać do nas na Ty. No chyba, że list adresujecie do Darka Kazika (z-ca naczelnego), to jedyny sztywniak, a do tego złośliwiec :-) (odczuwam to codziennie na własnej skórze). No, wystarczy tych redakcyjnych plotek, przejdźmy do konkretów. Mam dla Ciebie Piotrku garść raczej kiepskich wiadomości. Jak zapewne zauważyłeś, Saturn zaczyna być konsolą, której popularność gwałtownie spada. Da się to zauważyć po nowym sofcie, jaki się ukazuje (jest go zdecydowanie mniej niż kiedyś np. „Tomb Raidera 2" nie będzie na Saturna). Oczywiście to o niczym nie przesądza, w odwrocie jest nowa fala tytułów, takich jak: „Quake", „Last Bronx", czy osławiony „Virtua Fighter 3". One mają szansę zmienić sytuację konsoli Segi. Na razie jest nam trudno pisać o grach na tę maszynkę ze względu, że dobre tytuły jest coraz trudniej znaleźć. Jednak myślę, że niczego nie pomijamy. Natomiast jeśli chodzi o sprawę proporcji w piśmie. Źle zrozumiałeś nasze hasło reklamowe. My rzeczywiście traktujemy wszystkie maszynki na równi. Jednak nie pod względem ilości opisów. Po prostu recenzje na konsole mają taką samą formę jak teksty PC, czyli jest to cała strona, a nie jakiś jej fragment. W tym numerze zrobiliśmy wyjątek, po raz pierwszy w „Grach Komputerowych" gra typowo konsolowa doczekała się opisu na dwie strony. Jeśli trafi się megahicior na Saturna, również wysmażymy duży objętościowo artykuł. Posiadacz każdej konsoli znajdzie coś dla siebie w newsach, w toku i oczywiście w recenzjach. Jednak posiadacze PC stanowią większość, dlatego też nie możemy więcej miejsca poświęcać np. N64. Dlaczego? A ilu jest Nintendowców w Polsce? Ok. 500, czyli zdecydowana mniejszość, natomiast drukujemy opisy na konsole, ponieważ chcemy zaznaczyć, że trzymamy rękę na pulsie. Jeśli proporcje dotyczące sprzętu się zmienią, także zmieni się profil pisma. Idea jest prosta: jesteśmy całkowicie podporządkowani czytelnikom. Przecież wszystko robimy dla Was, bo dzięki Wam pismo się ukazuje.

[redacted]

Uwaga, a teraz bomba!!

Cześć! Mam do Was kilka niemiłych uwag: 1. Obraziliście mnie! Mam konsolę Nintendo64 i wcale nie jestem szpanerem! Po prostu nie kierowałem się ilością gier, gdyż żaden obywatel nie ma ich wszystkich, tylko ich jakością i możliwościami technicznymi samej konsoli. 2. Wkurzył mnie Kuba i jego recenzja „Turoka". Niezrozumiała jest dla mnie ocena grywalności (70%). Przecież sterowanie, gdy opanowane, jest znakomite, szczególnie gdy celujemy analogiem. Ocena za oryginalność (60%). Trudno wymyśleć coś bardziej oryginalniejszego niż Indianina z bronią nuklearną ganiającego za dinozaurami. A jeżeli chodzi o rozwiązania w grze, to np.: wspinanie się i schodzenie po drabinach, zaimplementowane elementy trójwymiarowej platformówki (skoki po platformach, mosty itp.), „Turok" sam omija przeszkody. 3. Dlaczego nie opisaliście gry „Super Mario 64"? Proszę ją opisać i nie mówcie tylko, że to już za stara gra, gdyż trzeba było w takim razie opisać ją wcześniej. Jak jej nie opiszecie, to tylko dlatego, że ta gra jest genialna, bez wad i baliście się ją porównać do tego czerwonego kurokrada (Wy PSX-owscy szowiniści!!!).

Szejk Abdullach

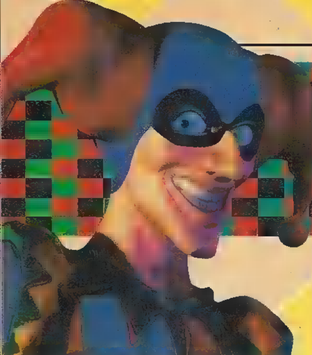
Wow! Aleś puścił wiąchę. Cóż, tak się składa, że to ja pisałem recenzje „Turoka", więc myślę, że możemy sobie tu kilka spraw wyjaśnić. Po pierwsze z ostatniego zdania recenzji wcale nie wynika, że Nintendowcy to szpanerzy. Chodziło raczej o wyeksponowanie wielkich możliwości konsoli i to wszystko. Po drugie, Ty Nintendowy szowinisto, „Turok" nie jest tak doskonały jak Ci się wydaje. Nie mogłem wystawić tej gierce wyższej noty (i tak dostała bardzo wysoką), dlatego że jestem w pewien sposób odpowiedzialny za Wasze pieniądze. Jeśli dałbym się zauroczyć rzeczywiście doskonałą grafiką, pewnie produkcja Acclaimu otrzymałaby powyżej 90%. Jednak to nie jest wszystko, co stanowi [redacted] wartości programu. Mnie „Turok" nie wciągnął i bałbym się zarekomendować grę do tego stopnia, aby czytelnik poszedł i kupił cartridge za 350 zł. Tak odrzuciła mnie cena. Poza tym jest pewna granica między absurdem a oryginalnością. Bo dla mnie biegający Indianin z bronią nuklearną jest sprawą niedorzeczną. Jeśli dodać do tego dinozaury to już w ogóle robi się bardacha (i nie próbuję tu oceniać realizmu przeróżnych gier). Po prostu taki temat można sprzedać dziesięciolatkowi. Ale nie ważne. „Turok: Dinosaur Hunter" jest produktem bardzo dobrym i nie omieszkałem tego zaznaczyć w tekście. Odsyłam Cię jeszcze raz do mojej recenzji - ja tej gry nie skrytykowałem, tylko po prostu nie zachwyciłem się nią i to wszystko. A tak swoją drogą to „Crash" rządzi. A „Mario" nie opiszemy, bo rzeczywiście jest już za stara, żeby się na jej temat rozwodzić. Choć może kiedyś... Aha i jeszcze jedno. Dochodzą do mnie słuchy, że mam coś przeciwko Nintendo64. Otóż nie, nie i jeszcze raz nie. Maszynka jest O.K., ale gier na nią mało. I to budzi mój sceptycyzm. Jeśli wyjdzie na N64 jakiś fajny roleplay jestem pierwszy, który ją kupi. Przypomnijcie mi o tym!

List 3

Cześć! ... Macie stanowczo za mało stron. Tylko 84. Granda! Kategorycznie domagam się zwiększenia ich liczby do stu. KATEGORYCZNIE! Oczywiście, zdaję sobie sprawę z konieczności podniesienia ceny pisma. „Gry Komputerowe" mają ładną lakierowaną okładkę, więc myślę, że 4,50 zł to suma, której czytelnicy nie powinni żałować. (I tu następuje bardzo dokładna recenzja naszego pisma. przyp. red.)

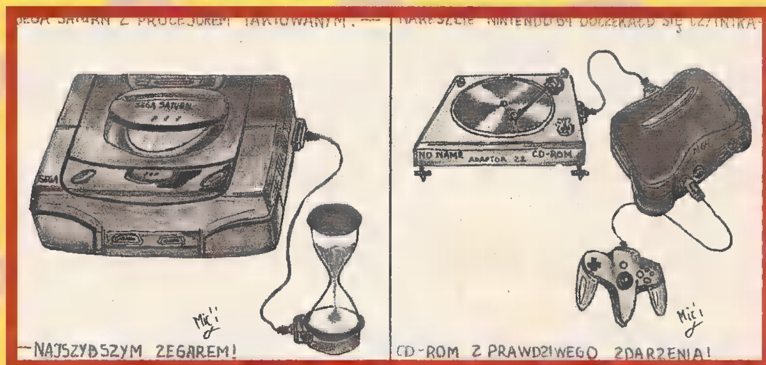
Wojciech Babuchowski

Hej! KATEGORYCZNIE I STANOWCZO się z Tobą zgadzam. Słyszysz nas panie Red. Naczu? Chcemy setki. Na wakacje było tyle stron i to ludziom się spodobało. Piszcie [redacted] tym więcej, [redacted] nasz wydawca nie będzie miał innej możliwości, pokażmy że tego chcemy.



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. Co miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi widzimisizm redakcji, dlatego każdy ma szansę wygrać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymują po 50 zł.

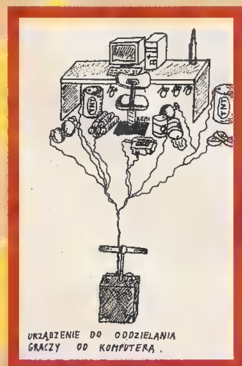


– Jak jest po japońsku „sedes"?
– „Nasikojtu"!

Marcin Wróblewski

Pułkownik do majora:
– Jutro o 9.00 nastąpi zaćmienie słońca, co nie zdarza się każdego dnia. Niech wszyscy żołnierze wyjdą na plac ćwiczeń. Będę udzielał wyjaśnień. W razie deszczu, ponieważ i tak nic nie będzie widać, niech żołnierze zbiorą się na sali gimnastycznej.
Major do kapitana:
– Na rozkaz pułkownika jutro o 9.00 odbędzie się uroczyste zaćmienie słońca. Jeśli zajdzie konieczność deszczu, pan pułkownik wyda na sali gimnastycznej oddzielny rozkaz, co nie zdarza się każdego dnia.
Kapitan do porucznika:
– Jutro o 9.00 nastąpi zaćmienie słońca przez pułkownik. W razie deszczu zaćmienie odbędzie się na sali gimnastycznej, co nie zdarza się każdego dnia.
Porucznik do sierżanta:
– Jutro o 9.00 pułkownik zaćmi słońce, co nie zdarza się każdego dnia. W wypadku wystąpienia innych okoliczności, pułkownik nie zaćmi słońca tylko salę gimnastyczną.
Sierżant do kaprala:
– Jutro o 9.00 nastąpi zaćmienie pułkownika z powodu słońca. Jeżeli w tym czasie będzie padał deszcz, co nie zdarza się każdego dnia, zebrać wszystkich na placu ćwiczeń.
Dwaj szeregowi między sobą:
– Słyszałeś rozkaz? Jutro o 9.00 będzie padał deszcz, a słońce zaćmi pułkownika na sali gimnastycznej. Cholera, niestety nie zdarza się to każdego dnia...

Marcin Wróblewski



– Co to jest serce?
– ?
– Flak bez kości potrzebny do miłości.

Piotr Ciećwierz

Kłóci się dwoje dzieci:
– Jesteś taki brzydki, że aby pies chciał się z tobą bawić, twoja mama musiała przywiązywać ci do szyi kotleta.
Na to drugi:
– A ty jesteś taki brzydki, że gdyby mój pies miał taką mordę jak ty, to bym mu ogolił tyłek i kazał chodzić do tyłu.

Paweł Ciećwierz

Jaś kupuje Coca-Colę. Gdy jest przy ladzie zamiast pieniędzy wyciąga z włosów wesz i mówi:
– Za wsze Coca-Cola.

Miłosz Abramczyk

O co kłócą się dwie blondynki wsiadając na motor?
– O to, która ma usiąść przy oknie.

Miłosz Abramczyk

W sklepie zoologicznym klient pyta sprzedawcę:
– Ile kosztuje ta papuga?
– Stówę, ponieważ zna dwa języki.
– A ta druga?
– Dwie stówy, ponieważ zna trzy języki.
– A ta trzecia?
– Pięć stów.
– Ooo! A ile ona zna języków?
– Żadnego ale tamte dwie mówią do niej „szefie".

Michał Lipski

Facet wchodzi do toalety, a tu nagle po spłuczce zjeżdża pajączek i mówi:
– Cześć masz klej?
– Nie.
– No to cześć.
Na drugi dzień sytuacja się znowu powtarza, i tak przez kilka dni. Wreszcie, któregoś dnia facet przynosi klej. Pajączek zjeżdża po spłuczce i mówi:
– Cześć, masz klej?
– Mam.
– No to cześć.

Michał Lipski

– Jak w czasie przyszłym brzmi czasownik „kradnie"?
– „Siedzi".

Szymon Kostro

– Co to jest? W nocy pływa w dzień narzeka?
– Szczęka teściowej.

Szymon Kostro

Przez pustynię Murzyni niosą sułtana w lektyce. Nagle pada strzał, zabijając jednego z Murzynów. Sułtan spoglądając w dół mówi:
– Cholera! To już czwarta dętka w tym tygodniu.

Przemysław Sowiński

Przez morze łódką płyną: Amerykanin, Anglik, Rusek i Murzyn. Łódka zaczęła nabierać wody.
– Jeden z was musi opuścić łódkę bo się utopimy – mówi Amerykanin – Ja proponuję Murzyna.
– Tak nie można – odzywa się Rusek – zrobimy to demokratycznie. Kto nie odpowie na pytanie, ten musi wysiąść. W którym roku zrzuciliście bombę na Hiroszimę? – pyta Amerykanina.
– W 1945.
– Ilu ludzi zginęło? – pyta Anglika.
– ok. 100 tys.
– Nazwiska proszę! – zwraca się do Murzyna.

Przemysław Sowiński

Wracającego późnym wieczorem do domu męża wita rozzłoszczona żona:
– Ty łajdaku! Masz szminkę na twarzy!
– To nie szminka to krew! Samochód mnie potrącił!
– No to masz szczęście!

Maciej Walczak

– Mamo, powiedz co się dzieje z samo-



chodami nie nadającymi się do użytku?
– Zazwyczaj kupuje je twój ojciec.

Maciej [redacted]

Policjant wraca po pracy do domu. Zagląda do lodówki i wpada we wściekłość. Bije żonę po twarzy krzycząc:
– Ile razy mówiłem ci, żebyś gasiła światło w lodówce!!

Andrzej Sęk

Siedzi Quake w barze i czyta gazetę, a przed nim stoi talerz z zupą. Nagle wchodzi Lara Croft strasznie głodna i widząc, że Quake jest zajęty gazetą. Siada obok niego, cichutko przysuwa do siebie talerz, bierze łyżkę i zaczyna jeść zupę. Je, je, aż w pewnym momencie na dnie talerza zauważa brudny grzebień! Zemdliło ją tak, że całą zupę zwymiotowała z powrotem do talerza. W tym momencie Quake wysuwa głowę zza gazety i mówi:
– Co, pani też doszła do grzebienia?

Andrzej Sęk

Trzech przedszkolaków sprzecza się, którego z nich dziadek jest najstarszy.
– Mój jest taki stary – mówi pierwszy – że aż się zmarszczył.
– A mój – mówi drugi – jest taki stary, że całkiem osiwiał.
– To jeszcze nic – dodaje trzeci – Mój dziadek był taki stary, że go tatuś musiał zastrzelić.

Andrzej Sęk

Pustynia. Spiekota. Nie ma nadziei dla Winnetou i Old Shatterhanda, którzy zabłądzili gdzieś wśród piasków, gubiąc ślad przyjaciół. Old Shatterhand mówi:
– Winnetou, wystrzel może nas usłyszą. Winnetou strzela, dwaj przyjaciele odczekali kwadrans nasłuchując – cisza, znikąd pomocy. Winnetou strzela ponownie. Ponownie mija kwadrans a pomoc nie nadchodzi. Zrezygnowany Old Shatterhand mówi do wodza Apaczów:
– Trudno, będziesz musiał strzelić ponownie.
– W porządku, ale to moja ostatnia strzała.

Anna Chrabonszcz

Do Zazdranów przyjechali dziadkowie. Gdy wszyscy zasiedli przy stole w gościnnym pokoju wszedł Jasio:
– Mamo chce mi się sikać!
– To idź do ubikacji, a na drugi raz pamiętaj, że przy gościach niegrzecznie jest mówić „sikać". Mów lepiej „chce mi się gwizdać".
W nocy Jasio budzi śpiącego z nim dziadka:
– Dziadku chce mi się gwizdać.
– Nie można teraz gwizdać. Jest noc.
– Ale mnie naprawdę chce się gwizdać!
– Nie wolno bo wszystkich pobudzisz.
– Ale ja nie mogę już wytrzymać!
– Dobrze to zagwiżdż dziadkowi cichutko do uszka...

[redacted] Chrabonszcz

– Dostaniesz, jak będziesz grzeczny – mówi chirurg przed operacją.
– Do kogo pan to mówi doktorze – pyta się pacjent.
– Do tego kota pod krzesłem.

Sebastian [redacted]

Spotykają się dwaj kumple:
– Cześć, co słychać?
– Ano wiesz różnie bywa.
– Słyszałem, że się ożeniłeś!
– Zgadza się.
– Ładna ta twoja żona?
– Wszyscy mówią. że jest podobna do Matki Boskiej.
– Pokaż zdjęcie... O Matko Boska!!

Sebastian Kuźma

Mały Kazio podaje sprzedawczyni na targu słoiczek i prosi o nalanie śmietany.
– Płacisz złotówkę – mówi sprzedawczyni podając pełny słoik.
– Mamusia położyła pieniążki na dnie słoika...

Sebastian Kuźma

Brudas do brudasa:
– Jeżeli jeszcze raz będziesz wbijał gwoździe moimi skarpetkami, to ci połamię prześcieradło.

[redacted] Giedowicz

– Dlaczego skopałeś żonę?
– Jestem dżentelmenem, na kobietę nigdy nie podniósłbym ręki.

[redacted] Giedowicz

Ślepy namacał garbatego.
– Co, wybieramy się z plecakiem na wycieczkę?
– Jak pan widzi.

[redacted] Krystian

– Co to jest tapczan?
– Jest to przyrząd do pokojowego wykorzystania energii jądrowej.

[redacted] Krystian

Żona pyta męża:
– Powiedz kochanie, czy jestem twoim skarbem.
– A co? Chcesz żebym cię zakopał.

Orest Patra

Podczas zbiórki porucznik denerwuje się:
– Dlaczego kompania nie stoi równo?!
– Bo Ziemia jest okrągła – słychać czyjś głos
– Kto to powiedział?!
– Mikołaj Kopernik – odpowiada ten sam głos.
– Szeregowy Kopernik, wystąp!
– Kopernik nie żyje – odpowiada chórem kompania.
– To dlaczego nikt mi o tym wcześniej nie zameldował?!

[redacted] Gąsior

Wojskowy plan zajęć:
1. Przed obiadem – czas wolny.
2. Obiad.
3. Po obiedzie – zajęcia w terenie.
Uwaga! Jeśli po obiedzie będzie deszcz, zajęcia odbędą się przed obiadem.

[redacted] Gąsior

Kierownik budowy mówi do swojej brygady przed rozpoczęciem budowy:
– Tym razem budujemy solidnie bo budujemy dla siebie.
– Panie szefie a co tu będzie?
– Izba wytrzeźwień.

[redacted] Zborowski

Kierownik budowy siedzi sobie w biurze. Nagle przychodzi do niego jeden z pracowników i mówi:
– Ten dom, co my budowali, się zawalił.
Na to kierownik:
– A mówiłem żebyście nie zdejmowali rusztowań zanim nie położycie tapet.

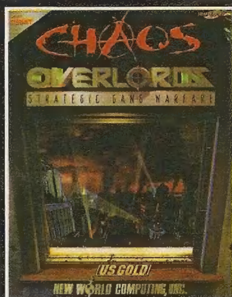
Paweł Zborowski

[redacted] 50 [redacted]
– za [redacted] Marcin Wróblewski
– za [redacted] Michał [redacted]



Wielka promocja PRENUMERATY

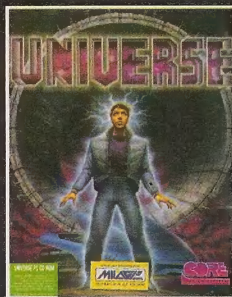
Uwaga! Każda osoba, która zamówi w redakcji roczną prenumeratę **Gry Komputerowe - Edycja CD**, otrzyma **ZA DARMO!** wybraną grę na PC. Oto nasze propozycje:



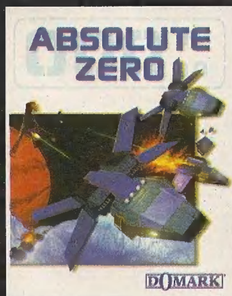
Chaos Overlords
Jest to pierwsza strategia w której gracz staje po złej stronie, władając gangiem i rozszerzając strefy jego wpływów.



Big Red Racing
Śmieszne i bardzo dynamiczne, trójwymiarowe wyścigi w których uczestniczy banda pomyleńców.



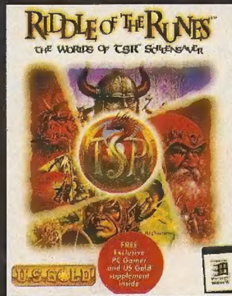
Universe
Bohater tej gry przygodowej usiłuje odkryć, kto tak naprawdę bezwzględnie rządzi całym Wszechświatem.



Absolute Zero
Gra Absolute Zero, czyli znakomite połączenie strzelanki 3D z wyważoną strategiczną rozrywką na wysokim poziomie.



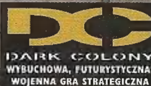
Heimdall 2
Czyli druga część skandynawskiej sagi o walecznym wikingu, którego życiowy cel to pokonanie okrutnego Lokiego.



Wydawnictwo **CGS** ma także zestaw role-playowych screensaverów dla Tych wszystkich czytelników, którzy zamówią **prenumeratę półroczną**.

JAK ZAMAWIAĆ

Na adres CGS, **ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa**, wyślij przekaz pocztowy, na kwotę **119,40 zł** (pren. roczna 12 mies.) lub - **59,70 zł** (półroczna 6 mies.) Dokładnie wypełnij przekaz, a na odwrocie w miejscu na korespondencję, podaj tytuł pisma i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata, a także powtórz czytelnie adres zamawiającego. Nie zapomnij podać tytułu wybranej gry - w przypadku **prenumeraty rocznej**.



KOLONIZACJA 1 WRZEŚNIA KOLONIZACJA



TWÓRZ. PRZEKAZUJ. NISZCZ

DARK COLONY

WYBUCHOWA, FUTURYSTYCZNA, WOJENNA GRA STRATEGICZNA

Opcja gry wieloosobowej dla 8 osób umożliwia grę przez modem, połączenie szeregowe lub protokół TCP/IP i IPX.

Edytor map pozwala na tworzenie własnych **plansz dla gier wieloosobowych.**

- Dające się unowocześniać jednostki, które mogą być przenoszone z misji do misji dodają grze elementy role-playing.
- Niezwykle szczegółowa grafika SVGA z jednostkami posiadającymi setki klatek animacji.
- Rzucające wyzwanie bitwy rozgrywają się w zróżnicowanym dynamicznym terenie i posiadają różne scenariusze.
- Oszałamiające efekty wizualne zawierające realistyczne eksplozje, iskrzenie i ogień z luf karabinowych (wykorzystujące efekt przezroczystości w czasie rzeczywistym) oraz rozświetlenie terenu wokół źródła światła.
- Wybór stopnia trudności.
- Zaawansowany system sztucznej inteligencji powoduje nieprzewidziane sytuacje na polu walki [illegible] strat. System sztucznej inteligencji analizuje najlepsze drogi przemarszu i formacje wojska. Prowadzi ciągłą obserwację przeciwnika i dynamicznie określa swoje cele.
- Bitwy rozgrywane w różnym czasie dnia i nocy oraz wiele sposobów obserwacji pola walki.

Minęło już 200 lat, odkąd pierwszy prymitywny statek wylądował na Marsie i ludzkość rozprzestrzeniła się w całym kosmosie. Odkrycie 30 nadających się do zamieszkania systemów dało rządom nowe możliwości rozwiązania problemu przeludnienia i ograniczonych zasobów naturalnych. Efekty okazały się jednak katastrofalne i doprowadziły do wybuchu chciwych wojen, napędzanych roszczeniami wielkich korporacji. Na wszechświat padł cień ludobójstwa.

Witamy w **mrocznej kolonii**, gdzie dwa słowa „chciwość" i „siła" nie straciły nic ze swojego znaczenia, gdzie bezprawie, chytrość i siła charakteru są niezbędne, aby przeżyć. Wykorzystaj swoje zdolności dowódcze i umiejętności zarządzania zasobami przy tworzeniu i genetycznym doskonaleniu stworzeń służących Ci w walce. Przeprowadź swoją bazę przez zbrojne konflikty z obcymi i zdobądź autorytet wśród zgrai niestabilnych korporacji i ich potężnych armii.

Możesz TWORZYĆ życie...
Możesz PRZEKAZYWAĆ życie...
Czy jesteś w stanie ZNISZCZYĆ życie?

TAKE 2

LEM LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce: LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA Sp. z o.o., ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa, tel. 642-81-65, 642-99-21

SKOLONIZOWANO!

